



# R-TYPE TACTICS

OFFICIAL COMPLETE GUIDE

公式コンプリートガイド





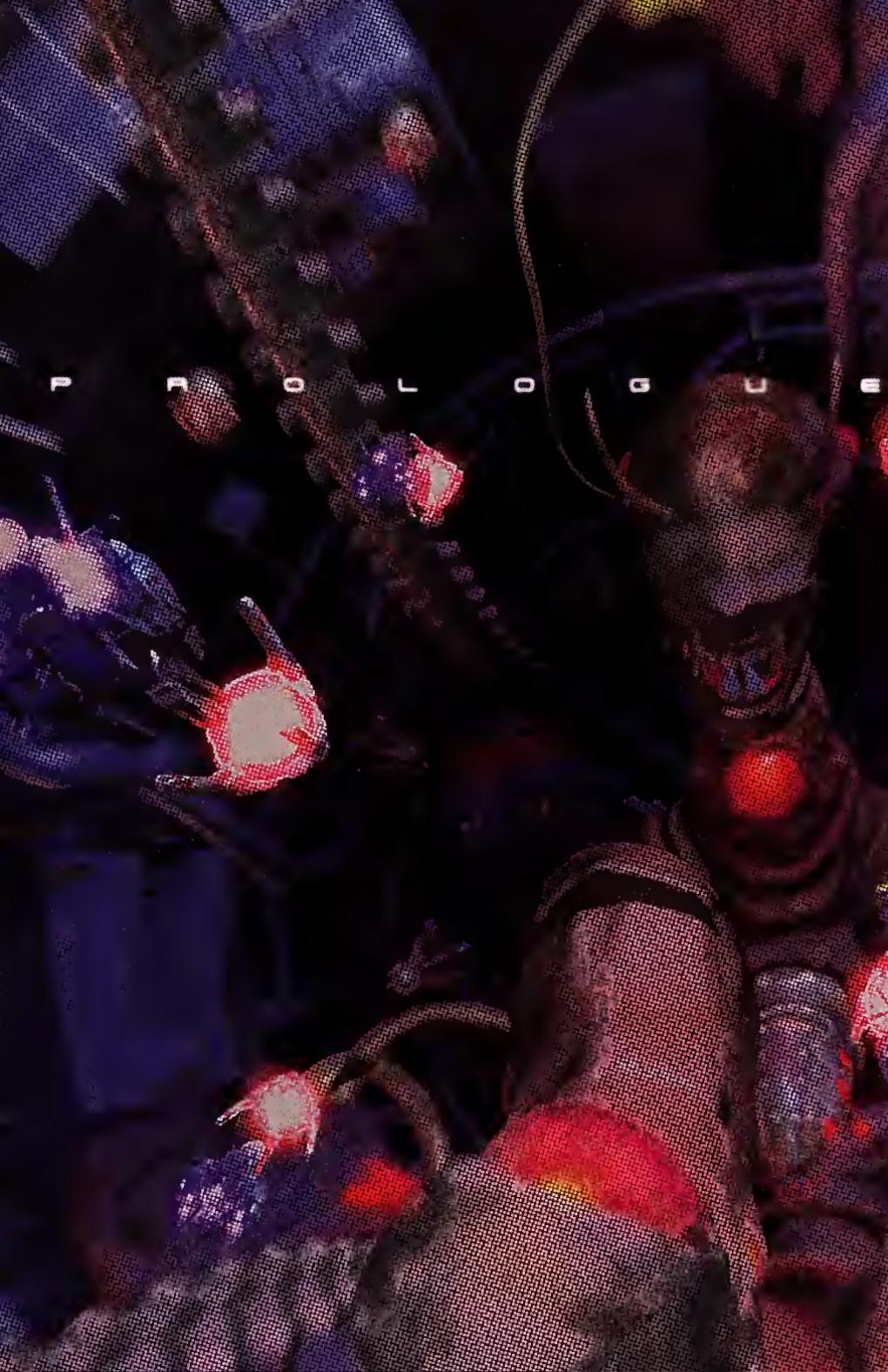
# R-TYPE TACTICS

OFFICIAL 公式コンプリートガイド  
COMPLETE  
GUIDE



R-TYPE TACTICS  
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

公式コンプリートガイド



## 22世紀初頭、奴らは突然やってきた。

銀河系の彼方、ペルセウス腕の中央付近で発見された  
純度の高い破壊本能で構成された未知の生命体“バイド”。  
その「破壊の権化」たちの群れは膨張と増殖をくり返し、  
我々の住む太陽系、オリオン腕まで  
驚異的なスピードで侵入してきた。  
何もできない地球人は、恐怖におののくばかり……。

パニックに陥った地球の救世主として現われたのが、  
対バイド用に試作された次元戦闘機を駆る“伝説の勇者”たちだった。

はじめてバイドと接近遭遇し、  
3度の戦いで獅子奮迅の活躍を見せた記念すべき機体、  
R-9A“アロー・ヘッド”。

その後、地球上に降り立った“バイド”たちに立ち向かった  
R-9A2“デルタ”やRx-10“アルバトロス”、  
R-13A“ケルベロス”的雄姿。

そして、“バイド”との最終戦争と位置づけられた、  
作戦名「Last Dance」のもとに集った101種類もの戦闘機たち……。

彼らはその都度、“バイド”的侵攻を食い止めはしたが、  
何度でも“バイド”は復活し、地球を目指してやってきた。

「なぜ、“バイド”は地球にやってくるのか？」

終わりなき“バイド”との戦いの中で、  
地球軍のある新任宇宙艦隊司令官が、  
そんなささいな疑問を抱く。

彼が、この物語の主人公だ。

# R-TYPE TACTICS OFFICIAL COMPLETE GUIDE

## contents

### chapter.1

#### システム解説

基礎知識	006
兵器ユニット	010
戦術	026

### chapter.2

#### ミッション攻略

##### ミッションガイド ..... 038

##### 地球サイド攻略 ..... 040

01 成層圏での演習	042
02 月面での演習	043
03 火星施設跡調査	044
04 木星軌道上遭遇戦	045
05 木星衛星基地調査	046
06 土星の環	047
07 生物兵器施設入口	048
08 生物兵器施設跡	049
09 カイバーベルト	050
10 衛星トリトン地下	051
11 真王星基地奪回	052
12 26次元の入口	054
13 ワープ戦の脅威	055
14 次元の狭間	056
15 逆流空間A	057
16 逆流空間B	058
17 逆流空間C	059
18 螺旋空間	060
19 ワープアウト	061
20 バイド星系外縁部	062
21 幻想空間	063
22 暗黒の星の脅威	064
23 水棲生命体調査	065
24 水棲生命体調査2	066
25 マグマの星突破	068
26 暴走輸送システム	070
27 岩の回廊の遭遇戦	071
28 腐敗都市	072
29 バイドの星上空	073
30 バイドの星中盤	074

##### インターミッション ..... 032

##### 通信対戦 ..... 035

##### バイドサイト攻略 ..... 076

31 バイドの星の中心	078
32 バイドの星上空2	079
33 腐敗都市2	080
34 回廊は巡る	082
35 暴走システム浸水	083
36 マグマ地帯2	084
37 暗黒の星を越えて	085
38 幻想空間2	086
39 薔薇色星系外縁部	087
40 帰路：ワープ空間	088
41 螺旋空間2	089
42 逆流空間D	090
43 逆流空間E	091
44 逆流空間F	092
45 次元の狭間2	093
46 帰路：跳躍の果て	094
47 太陽系外縁部	096
48 氷の星の地下2	097
49 脅威の太陽兵器	098
50 ベストラのその後	099
51 生物兵器施設入口	100
52 土星の環2	101
53 地球防衛ライン	102
54 火星施設跡にて	103
55 月面戦	104
56 地球上空	105
57 沈む夕陽	106
ボス攻略	108

### chapter.3

#### データ

ユニットデータ	116
地球軍ユニット	118
バイド軍ユニット	132
ユニット開発データ	148

パイロットデータ	150
トレジャーデータ	152
ギャラリーデータ	154



コラム

R-TYPE アーカイブス

伝説の初期「R-TYPE」シリーズ

「R-TYPE」の血を受け継いだ作品たち

そして「R-TYPE」は終焉を迎える

036

114

159

# R-TYPE TACTICS OFFICIAL COMPLETE GUIDE

chapter.1

システム解説





## 基礎知識

まずは、ゲームの目的やルール、舞台となるミッションマップの地形など、「R-TYPE TACTICS」の基礎を学ぼう。

## ゲームの目的

## システム解説

## 基礎知識

## ゲームの目的

「R-TYPE TACTICS」は、ヘックス(六角形のマス)に区切られたシュティングゲームを思わせるサイドビューのマップ上で、地球軍かバイド軍のどちらかに所属して勝ち負けを競う本格派のウォーシミュレーションだ。

本作のメインとなる「ミッション」モードの総マップ数は57ミッション。プレイヤーは、そのうち前半の30ミッションを地球軍、後半の27ミッションをバイド軍の司令官として、それぞれに所属する艦隊(部隊)を率いてプレイすることになる。

地球軍の最終ミッションクリア後と、バイド軍の最終ミッションクリア後には、それぞれ違ったエンディングが用意されており、そのふたつを見終えることで、「なぜ、バイドは地球にやってくるのか?」という「R-TYPE」シリーズ最大の謎が解明できる。全ミッションのクリアはかなりの長丁場になるが、本書の「ミッション攻略」を参考にして、ぜひ最終ミッションまでやり遂げてほしい。エンディングで語られる内容は、シリーズを長くプレイしている人であるほど、感動できる内容なのだ。

## notice!

地球は右向き、バイドは左向きのユニット

マップ上のユニットは、常に地球軍は画面右側、バイド軍は画面左側に向いている。だからといって自軍のユニットの後方にいる敵を攻撃できないわけではないが、主力兵器であるチャージ武器(波動砲)だけはユニットが向いている方向にしか撃てないのだ。このことからも、敵に自軍の後ろに回り込まれるのは避けたい。



ほとんどのミッションでは、敵軍の指揮官が乗る旗艦を破壊することで勝利条件となる。



ひとつのミッションで勝利条件を満たすと、つぎのミッションへ。負けたときには進めない。



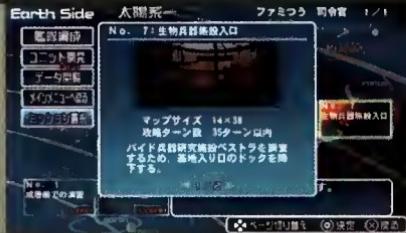
地球軍ならば常に自軍よりも右側に敵がいるように配置したい。

# ゲームの流れ

「ミッション」モードで、ひとつのミッションをクリアするまでのゲームの流れは右のとおり。

「インターミッション」では、自軍の艦隊に所属する部隊の増強を図る。具体的にいえば、新たなユニットを開発したり、ユニットに搭乗するパイロットを乗せ替えてすることで、これらの行為は「ミッション」中に行なうことはできない。この時点で、つぎにプレイする「ミッション」を「下見」して内容を把握し、どのユニットを出撃させるか考えながら開発と乗せ替えを行なおう。

自軍の戦力を整えたら「ミッション」に進み、マップ上の初期配置マスに部隊を配置。そのマップのどこかにいる敵軍との戦いに突入する。行軍はターン制で、常に地球軍からはじまり、つぎにバイド軍が行軍して1ターン終了。これを何度もくり返し、ミッションごとに定められている制限ターン内に勝利条件を満たせばクリアとなる。なお、「ミッション」内では、行軍中のデータをセーブすることもできる。行軍に迷いがあるときは、やり直せるようにセーブしておくほうが無難だ。



ミッションの情報は「インターミッション」内の「ミッション選択」時に得ることが可能だ。

## notice!

### 一度クリアしたミッションに戻るメリット

本作では、一度クリアしたミッションに戻って何度もプレイができるが、このシステムは難易度の高いミッションで苦戦を強いられた場合に利用できる。一旦まわるミッションに戻って新ユニット開発のために資源を稼いだり、戦闘をこなしてパイロットの熟練度を上げ、部隊を強化できれば、かなりプレイが楽になるのだ。

### ●「ミッション」モードの流れ

#### ①インターミッション

##### ○艦隊編成

つぎにプレイするミッションへ出撃する兵器ユニットの部隊を編成する。詳細はP016を参照のこと。

##### ○ユニット開発

資源を使って新しいユニットを開発したり、既存のユニットの数を増やす。詳細はP034を参照のこと。

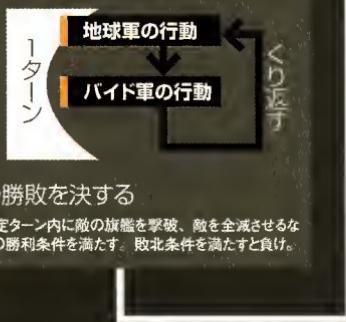
#### ②ミッション

##### ○自軍ユニットの配置

マップの初期配置位置に出撃させたいユニットを配置。初期配置できるユニットの数はミッションにより違う。

##### ○行軍

出撃させた自軍のユニットを移動させながら、発見した敵ユニットを攻撃して破壊していく。



### ○勝敗を決する

規定ターン内に敵の旗艦を撃破、敵を全滅させるなどの勝利条件を満たす。敗北条件を満たすと負け。



出撃させるユニットを新型に替えるだけでも戦況は変わる。

次のミッションへ進む

基礎知識

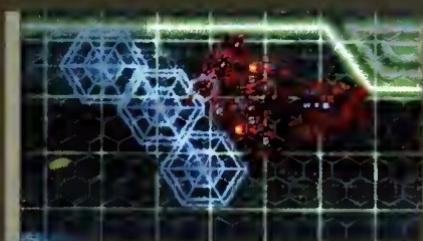
■ゲームの流れ

# ミッションマップ

プレイヤーがユニットを行軍させるミッションマップは、シーティングゲームを思わせる横長タイプのほか、縦長、正方形などさまざまな形がある。内容もさまざまで、宇宙空間、基地内部、水のある惑星など、各マップによって下で紹介するオブジェクトの種類や地形も変化する。敵との戦いに勝つためには、マップの変化を正しく把握し、その状況に適したユニットをチョイスして戦場に送り込むことが大切だ。以下でそれらの情報を学び、マップ上の地形を利用して優位に戦う術を身につけよう。



マップサイズの大小により、ユニットの出撃数も制限を受ける。小さいマップは少数精銳になる。



移動する障害物の後ろに隠れながら進軍。うまくいけば、障害物で敵を破壊することも可能だ。

## システム解説

### 基礎知識

#### ミッションマップ

#### マップ上の地形とオブジェクト

自軍ユニットを除く、マップ上に存在するオブジェクトは以下で示した10タイプ。施設やトレジャー、資源を含む岩など、自軍へ有利に働くものもあるが、それ以外は自軍の進行を妨害するタイプと考えていい。ただし、妨害するタイプにも役に立つものがある。あらゆる障害物は、ユニットが隠れることで敵の攻撃を防いでくれる。後述する地形効果の高い場所も同様だ。移動する障害物にはなるが、防御効果は高いのである。

#### ●おもなオブジェクト

##### ○通常空間

何もない普通の地形で、ユニットが攻撃するのに適するヘックス。右の干渉空間に比べ、ユニットの速度もフルに発揮できる。



##### ○流れのある空間

ユニットが矢印の方向に進むと移動力が上がるが、逆に進むと移動力が落ちるヘックス。スピードが2以下のユニットは矢印と逆方向に進めない。



##### ○施設

ユニットで解放するか、自軍の資源を投入することで、ユニットの修理や補給ができるようになる基地施設。詳細はP023を参照のこと。



##### ○資源を含む岩

ユニットの開発に必要な3つの資源が眠る岩で、工作機で資源を運搬、入手することが可能だ。詳細はP023、P034を参照のこと。



##### ○破壊できる障害物

ユニットの攻撃で破壊できる障害物。他の障害物とは、そのマスにカーソルを合わせるとHPが表示されることで見分けられる。



##### ○干渉空間

小さな岩や特殊な粒子などが存在するため、おもにユニットの速度が落ちるヘックス。反面、敵の攻撃から身を守る効果は高い。



##### ○敵ユニット

マップ上に配置された敵軍のユニットで、バイト軍は赤で地球軍は青で表示される。自軍のユニットが攻撃することで破壊できる。



##### ○トレジャー

マップ上に置かれているコンテナ。これがあるマスにユニットを乗せると、新型ユニットの開発に必要な情報が得られる。



##### ○岩や壁などの障害物

基本的にユニットが侵入することができない場所だが、亜空間飛行が使えるユニット(-P024)と一部の敵だけは進入が可能だ。



##### ○移動する障害物

1ターンに2回移動する障害物で、移動先にいるユニットは破壊されてしまう。ユニットの攻撃で破壊することもできない無敵の存在だ。

## 地形効果とは

左ページでも簡単に説明したが、マップ上の地形には、そこにいるユニットに特殊な効果を及ぼす場所がある。これらの場所には、何かしらの物が浮いていたり、他とは違う色が付いているので、マップ上でも一目瞭然だろう。そこで得られる効果を地形効果と呼び、その情報は画面左下か右下に表示され、効果を逐一確認することが可能だ。このような場所では、その地形にいるユニットに対して、右で示したような3つの効果が得られる。

下の表は、ゲーム中に存在する地形効果が得られる場所の一覧で、リストは登場する順に並んでいる。プレイ中に遭遇したら、おもに敵の攻撃を防ぐ目的で利用してみるといいだろう。

### ●地形効果を示すもの

#### ①消費移動力

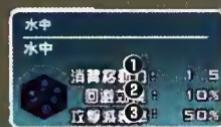
数値が高いほど、その地形を移動するユニットの速度が落ちる。意しているときは通らないようにしたい地形だ。

#### ②回避効果

数値が高いほど、その地形に止まっているユニットの攻撃回避率が高まる。

#### ③攻撃減衰率

数値が高いほど、その地形に止まっているユニットのダメージが軽減される。敵からの攻撃の防御に使いたい場所だ。



### ●地形効果が得られる特殊な地形一覧

地形名【初登場するミッション番号】	消費移動力	回避効果	攻撃減衰率
スペースデブリ帯 [01]	1.1	10%	10%
小惑星群 [04]	1.1	10%	10%
岩礁基地 [04]	1.0	20%	20%
バイド粒子空間 [05]	1.1	10%	10%
荒れ果てたドック [05]	1.0	20%	20%
ドック [05]	1.0	20%	20%
浮遊兵器廠の残骸 [06]	1.0	20%	20%
岩群 [09]	1.1	10%	10%
水面 [10]	1.2	10%	20%
水中 [10]	1.5	10%	50%
滝 [10]	2.0	50%	50%
水面(滝下) [10]	2.0	50%	50%
滝(流れの元) [10]	2.0	50%	50%
冥王星 [11]	1.3	30%	30%
冥王星基地入り口 [11]	1.0	20%	20%
歪曲干渉空間 [12]	1.1	0%	0%
重力場(弱) [18]	1.5	10%	10%
重力場(強) [18]	2.5	20%	20%
バイドの枝? [21]	1.1	10%	10%
ブラックホールLV3 [22]	2.5	20%	20%
ブラックホールLV2 [22]	1.5	10%	10%
ブラックホールLV1 [22]	1.25	5%	5%
建設候補ポイント [25]	1.0	20%	20%
簡易基地 [25]	1.0	20%	20%
腐敗ガス [28]	1.0	10%	10%
放棄されたドック [28]	1.0	20%	20%
バイドの袋? [30]	1.0	20%	20%
水面(滝下) [35]	2.0	50%	50%
海 [57]	1.2	10%	20%

### 基礎知識

●システム解説

### ■ミッションマップ

009

SYSTEM

## STAGE

02



## 兵器ユニット

本作の主役は、マップ上で戦う兵器ユニットたち。その運用法から武器属性まで、詳細を知ってから戦いに臨もう。

## ユニットのパラメータの意味

## システム解説

## 兵器ユニット

ユニットのパラメータの意味

## 基本性能



- ① ユニットの型番、名前、パイロット名、通称
- ② HP ユニットの攻撃耐久力。この数値がゼロになるとマップから消滅する。減った数値は、搭載能力のあるユニットに収納されるか、修理機能付きユニットで回復させることができる。なお、5機編成のユニットは機数を表示。
- ③ 燃料 ユニットが移動するたびに消費されていき、ゼロになると移動できなくなる。HPと同じく、搭載能力のあるユニットや基地に収納されるか、補給または修理機能付きユニットで回復させることができる。
- ④ HOLDOUT 搭載機能。通常空間での移動速度を上げる機能。
- ⑤ ロバーモード 通常モードと並んで、走行用のモード。
- ⑥ 乗員 通常乗員と並んで、修理用の乗員。
- ⑦ 耐久性 通常耐久性と並んで、修理耐久性。
- ⑧ 運転士
- ⑨ パイロット
- ⑩ 攻撃範囲
- ⑪ 特性
- ⑫ 熟練度



パラメータで、そのユニットの長所と短所が分かる。初遭遇の敵ユニットは要チェックだ。

かるターン数を示す。

⑥ 素敵距離 ユニットの索敵範囲を示し、たとえば数値が7であれば、そのユニットの周囲7ヘクス分の敵ユニットを発見することが可能になる。詳細はP017を参照のこと。

⑦ スピード ユニットの移動力を示す。通常空間の移動であればその数値分のマスを移動できるが、消費移動力の高い地形を進む場合は移動可能範囲がせばまる。

⑧ 回避性能 この数値が高いほど、相手の攻撃を回避する能力に長ける。基本的に、大型のユニットほど回避率は低い。

⑨ 熟練度 そのユニットに搭乗しているパイロットの能力を示し、●の数が多いほど優秀。熟練度がユニットに与える影響に関してはP015を参照のこと。

⑩ ユニットのグラフィック

⑪ ユニットの解説

⑫ 特性 そのユニットに搭載機能やチャージ武器といった特別な機能が付いている場合に表示される。

⑬ 搭載 そのユニットに搭載されたユニットがある場合は、その姿が表示される。

# 武器



- ① 武器の名前
- ② 弹数 その武器の装備弾数で、搭載能力のあるユニットや基地に収納されるか、補給または修理機能付きユニットで回復させることができる。黒いバーになっている箇所は、チャージ武器の溜まりを示し、これがすべて青色になるとチャージ武器が発射可能になる。
- ③ 威力 その武器で攻撃したときに、相手に与えられるダメージの目安。あくまで目安であり、おもに攻撃される側が、反撃せずに「防御」を選ぶことでダメージは減少される。詳細はP021を参照のこと。
- ④ 射程 その武器の攻撃範囲を示す。たとえば射程

程「2-4」の武器ならば、攻撃するユニットから数えて2マス、3マス、4マスにいる敵に対して攻撃可能な武器という意味。また、射程「1-1」の武器ならば、ユニットと隣接している敵でないと攻撃できない。

- ⑤ 命中率 その武器の命中率で数値が高いほど攻撃が当たりやすい。なお、攻撃が当たるかどうかは、攻撃をした相手の回避率も影響する。詳細はP021を参照のこと。
- ⑥ 用途 その武器の用途を表示。「攻(攻撃)」はこちらのターンでのみ使用可能な武器で、「反(反撃)」と「迎(迎撃)」は相手のターンでのみ使用可能な武器を示す。詳細はP018を参照のこと。
- ⑦ 分類 おもにその武器が直進武器か非直進武器(誘導・偏向)であるか、および武器の攻撃属性を示しており、その分類によっては攻撃時に攻撃した相手に与えられるダメージ量が増減される。その詳細はP019~020を参照のこと。
- ⑧ 武器の解説

## ユニットのカテゴリー

プレイヤーが開発できるユニットは、その大きさやゲーム中の役割によって右の3つのカテゴリーに大まかに分けられる。この分類は、下の表で示したようなユニットに乗ることができるパイロットの分類に影響を与えている。たとえパイロットが余っていても、艦船のパイロットは艦船にしか乗れず、機体に乗せることはできないことを覚えておこう。なお、敵には右のカテゴリーに属さない兵器がある。本書のデータベースでは、これらのユニットを「その他」と分類している。

### 各軍の乗れるユニットとパイロットの呼称

所属	艦船	機体	フォース
地球軍	●●艦長	●●隊	FC: ●●
バイド軍	Capt.●●	Team●●	FC: ●●

### ●基本となる3つのカテゴリー



#### 艦船

##### 【特徴】

2ヘックス以上の大きさを持つユニットで、ほとんどのユニットに機体やフォースを搭載する機能がある。



#### 機体

##### 【特徴】

1~3ヘックスの小型ユニットで艦船やフォースに比べて移動力に長く、小さい分回避力も高い。なお、パイロット側には、ムーラに代表される3ヘックス以上の大型の機体も存在する。



#### フォース

##### 【特徴】

1ヘックスの小型ユニット。機体と合体させ、機体の武器をパワーアップさせることができる。

## 兵器ユニット

### ■ユニットのカテゴリー



# 各ユニットの役割

ユニットには、艦船、機体、フォースという大きな分類があることは、前のページで述べた。その分類を、戦術的な役割を加味してさらに細かく分けていくと、以下で紹介する6つのタイプに分けられる。これをさらに前線で戦闘に参加するタイプと、部隊の後方で傷ついたユニットの補給や修理に回るタイプに分類すると、前者が戦闘機、人型兵器、偵察機、フォースタイプで、後者が艦船、修理／補給機タイプとなる。中でも、修理／補給機タイプの存在は重要で、艦船をフォローする役目として部隊からは外せないユニットだ。

ユ

## システム解説

### 兵器ユニット

■各ユニットの役割

#### 艦船タイプ

艦船タイプは、破壊されると負けてしまう旗艦の役割を担うことが多いため、敵の攻撃が届かない部隊後方に控えるのが基本。戦いに傷ついた機体を搭載して修理と補給を施し、最前線へ復帰させることができが最も重要な任務となる。ゲーム後半に登場する、武器の火力とHPが高い巨大艦船ならば、前線へ出て援護射撃するのもいいが、小さな輸送艦レベルで前線に出すぎるの危険極まりない。

#### 戦闘機タイプ

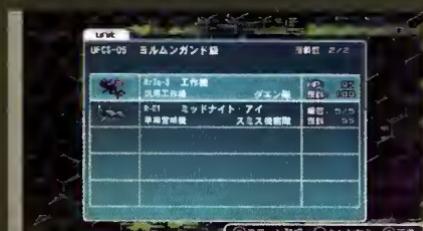
戦闘機タイプは、最前線で敵を撃破する役割を担う。基本は、3~4ヘクス先から敵を狙い撃てる爆撃機で先制しつつ、残りの敵はやや後方に控えさせたチャージ武器が使える機体で一掃させる。チャージ武器は通常の武器よりも攻撃力が高く、マップ上にいる複数の敵にまとめてダメージが与えられる最強兵器。これをいかにうまく使えるかが、勝利の鍵を握っているといつても過言ではない。

#### 人型兵器タイプ

人型兵器タイプは敵と隣接した接近戦得意とするユニットだが、移動力が劣るためどうしても戦闘機を後ろから追う展開になる。戦闘機のチャージ武器で弱った敵の掃討に使ってもいいが、それならば人型兵器の代わりに戦闘機を増やしたほうがいいだろう。ただし、バイド軍を指揮する場合は、チャージ武器を使える人型兵器が攻撃のメインを担うため、部隊に欠かせない戦力になる。



このようなユニット配置が理想的。補給を円滑にするためにも後方部隊はなるべくそばに置こう。



艦船に搭載されたユニットは、どんな深手を負っていても1ターン後に全回復できる特徴がある。



チャージ武器を使いまえに、敵を近くまでおひき寄せる。できれば横一線で並ばせよう。



人型兵器は施設の解放能力を持つタイプもある。施設の多いマップで活躍させよう。

## 偵察機タイプ

偵察機タイプは、主力部隊に先行して敵軍エリアに侵入し、偵察を行なうことに特化したユニットだ。スピードと回避能力に長けるが、武器は貧弱なものしか装備していないので、敵と遭遇しても戦わず、ひたすら回避に徹するのがセオリーだ。地球軍にはミッドナイト・アイという広い素敵範囲を持つ優秀な機体があるが、パイド軍には存在しない。しいていえば擬態能力を持つメルトクラフトか。

## 修理／補給機タイプ

傷ついたユニットの修理は工作機、燃料や武器の補給はPOWアーマーというユニットが担う。このユニットの扱いに関しては、地球軍もパイド軍も同じだ。偵察機同様に戦闘能力は期待できないので、部隊の後方に位置し、なるべく敵から攻撃を受けないようにしよう。なお、修理は補給を兼ねるため、補給しかできないPOWアーマーを部隊から外し、空いた枠で工作機を増やしてもいい。

## フォースタイプ

フォースは、戦闘機タイプのユニットと合体できるのが特徴。単独で行動することも可能だが、スピードがないので、戦闘機と合体して最前線まで移動するという手段を探るほうが効率がいい。合体した戦闘機の武器のパワーアップも図れるから一石二鳥だ。ただし、一部のフォースを除き、特定のフォースは特定の戦闘機としか合体できないことを覚えておこう。そのため、フォースとそれに合体できる戦闘機はセットで出撃させたほうが便利なのだ。合体可能なフォースと戦闘機の組み合わせは、P116からのユニットデータを参照してほしい。

## notice!

### 5機編成と1機編成ユニットの違い

同じ機体ユニットでも、1機編成と5機編成のものがある。その違いは、5機編成のユニットは1機分のダメージを敵から食らうごとに機数が減っていく分、ユニット自体の攻撃力が減ってしまうが、1機構成のユニットはHPが1になっても攻撃力は変わらないということ。その点では1機構成のユニットのほうが優秀だ。



偵察機の役目は敵と遭遇するまで。最前線で戦闘がはじまたら、後方へ下がってもいい。



工作機は、修理機能の他に施設の解放能力や資源の採掘機能も持つ万能ユニットなのだ。



フォースは戦闘機から分離すれば、接近戦で威力を発揮する「フォースショート」が使える。



5機構成のユニットは、1機でもやられたらすぐ修理に向かわせたい。

## 兵器ユニット

■各ユニットの役割



ユ

## システム解説

## 兵器ユニット

■ユニットの入手とパイロットの加入

プレイヤーの率いる部隊では、パイロットを乗せていないユニットは出撃できない。出撃するユニットを増やすためにも、ユニットとパイロットをゲーム中に確保していく必要があるわけだ。その手段は、右の3つおりある。ちなみに、ユニットとパイロットを同時に得られる救出ができる機会は非常に少ない。となると、ミッションクリア後に自動で加入してくれるパイロットを、自前で開発したユニットに搭乗させるのが基本となる。新たにユニットを開発するには多数の資源が必要だが、せっかく加入したパイロットを遊ばせておくのももったいない。余程資源が枯渇していない限り、新たに加入したパイロットには、その都度乗せるユニットを用意してあげたいところだ。

## パイロットの能力

ユニットに搭乗するパイロットは、地球軍、バイド軍でそれぞれ30人ずつ用意されている。初期のパイロットの能力はすべて横並びで、出撃し経験を積むことで上がっていく。ちなみに、ある隊は攻撃力の伸びが、別のある隊は命中率の伸びがいいといったパイロットの個性は設定されていないため、誰をどのユニットに乗せようが能力の上昇幅はすべて一緒だ。よって、初期の部隊に「ビータソン補給隊」という部隊があるが、別に戦闘機に乗り替えさせても影響はないわけだ。

戦場経験で伸びるパイロットの能力を熟練度と呼ぶが、これは右に示した7つの条件を経験することで徐々に上がっていく。敵との戦闘をこなす以外に、補給や修理、基地の設置などの経験でも上がるため、戦闘能力に欠けるユニットも安心だ。

チームページ 1	4 / 20 / 6
1 ブラック攻撃隊	R-11A フューチャー・ワールド
2 スコット攻撃隊	R-11A フューチャー・ワールド
3 ティン攻撃隊	R-001 ストライダー
4 スコット偵察隊	R-03 ミッドナイト・アイ
5 ビータソン補給隊	TP-020 PDIアーマー

熟練度は●の数で示され、●の表示が多くなるほど能力の高いパイロットという証明になる。

## ●ユニットとパイロットを手に入れるには？

## [ユニット&amp;パイロット]

マップ上にある敵軍施設に捕らわれている部隊をミッション内で救出

## [ユニットのみ]

「インターミッション」中に資源を使ってユニットを開発する

## [パイロットのみ]

ミッションをクリア後に、自動的に加入

## ●熟練度が上昇する条件

- ① 敵を攻撃してダメージを与える
- ② 敵の攻撃でダメージを受ける。ただし、ユニットが破壊されると無効
- ③ 敵の攻撃を回避したり、迎撃武器で防御する
- ④ トレジャーの入っているコンテナを入手する
- ⑤ 他のユニットに補給する
- ⑥ 他のユニットを修理する
- ⑦ 自軍の基地を設置する

## &gt;&gt;&gt; 工一への道

パイロットの熟練度は、搭乗するユニットのパラメータを上げ、そのユニットの限界以上の能力を引き出す。熟練度によって上がるパラメータは右で示した4種類で、各ユニットごとに上がるパラメータは決まっている。個々のユニットの熟練度によって上がるパラメータが知りたい場合は、ユニットデータの「熟練」の項目を参照してほしい。

また、パイロットの熟練度の上昇度によっても、搭乗するユニットのパラメータは変化していく。その上昇率は右下の表のとおりだが、熟練度の最大値である「Ace Pilot」と表示されるようになれば、基準値の18%までのパラメータの上昇が望めるのだ。ちなみに、●の数が3つ半というような半端な場合は、●3つと見なされることを覚えておこう。また、●の数は、パイロットが搭乗するユニットが撃墜されると減少するので注意しよう。



パイロットの熟練度によって、限界を超えたユニットのパラメータは青字で表示される。

## notice!

敵を倒さなくても熟練度は稼げる

敵と戦うのが、パイロットの熟練度を上げるにはいちばん手取り早いとは分かるものの、もし撃墜されたらせっかく上げた熟練度も下がってしまう。そんな不安を持つ人は、反撃してこない障害物を攻撃すれば安全だ。たとえば、ミッション11に出現する氷塊や、ミッション51に出現する宇宙機雷マイン01。このふたつのミッションには、反撃してこない障害物が無数にあり、壊せば壊すほどパイロットの熟練度はグングン上がる。熟練度稼ぎをしたいなら、これらのミッションに戻って障害物を壊しまくってみるのもいいだろう。

## ●パイロットの熟練度により能力があがるユニットの例

アップするパラメータ	おもなユニット
最大HP	艦船、修理、補給ユニット
回避率	偵察機、フューチャー・ワールド、ゲインスなど回避率の高いユニット
武器の攻撃力	5機編隊の戦闘機、フォース、艦船の砲台
武器の命中率	ストライダー、タブロックなど

## ●熟練度によるパラメータの上昇率

熟練度	パラメータの上昇率
●がひとつ	数値が+1%
●がふたつ	数値が+3%
●が3つ	数値が+6%
●が4つ	数値が+10%
AcePilot時	数値が+18%

## 兵器ユニット

システム解説



ミッション09にも、氷塊が壊しきれないほど大量に存在する。

ユニットの入手とパイロットの加入

# 部隊の編成

プレイヤーの指揮できるユニットの部隊は、「インターミッション」の「艦隊編成」で整理する。せっかく入手したユニットも、ここでパイロットを乗せてあげないと、部隊の一員としては行動できない。新たなミッションをはじめるまえには必ず「艦隊編成」を行なって、部隊を再構成するクセをつけておこう。

以下では、敵との戦いに勝利するためには、どんなユニットを中心とした部隊を作ればいいのかを指南しよう。以下の3つさえ守っておけば、そうそうゲームオーバーにはならないだろう。

## システム解説

### 兵器ユニット

■ 戰の構成

#### 【1】艦船重視か機体重視か

大型の艦船ユニットは圧倒的な火力が魅力で、ついどんなミッションでも出撃させてしまいたくなる。しかし、各ミッションには部隊の出撃制限が設けられており、大型の艦船を出すということは、それだけで出撃できる機体数を4、5ユニット削ってしまう。無難にいくならば、できれば大艦巨砲主義ではなく、戦闘機やフォースの数を増やした部隊を構成するのが理想といえよう。

#### 【2】遠距離攻撃ができる機体を用意

出撃させる部隊には、主力となるチャージ武器が使える戦闘機タイプとは別に、スピードが速くて遠距離攻撃のできる戦闘機を3~4機入れておくこと。このタイプの機体は、チャージ武器部隊の先行部隊として活躍でき、敵をけん制し、チャージ武器部隊の前に敵をおびき寄せる役目も担う。地球軍ならストライダーやフューチャー・ワールド、バイド軍ならタブロックが適任だ。

#### 【3】後方支援ユニットの役目

地味な存在ではあるが、工作機やPOWアーマーなどの修理/補給ユニットは部隊に1~2機は絶対に欠かせない。傷ついた機体ユニットの修理は、回復能力の高い艦船ユニットで担いたいところ。しかし、最前線で激戦が続くと、一度に4~5機の機体の修理や補給が必要になり、艦船への搭載だけでは絶対に足りなくなる。このフォロー役として、修理/補給ユニットが必要というわけだ。



部隊は最大30まで作れるが、各ミッションの初期配置規制によりすべてを出すことは不可能。



とくに、小さなサイズのマップで大型の艦船の出撃させるのは、ミッションの難易度を上げるだけだ。



このタイプの代表格がストライダー。普通は部隊に2機あればいいが3~4機に増やしてもいい。



そのミッションの攻略難易度に合わせて、修理/補給ユニットの出撃機数も調整したい。

# 移動と索敵

本作の特徴として、自軍のユニットの索敵範囲以外の敵は画面上で表示されないというストイックなシステムが挙げられる。このシステムを採用したおかげで、どこにいるか分からない敵の姿におびえながら行軍するので、自然と移動も慎重になる。ただし、同時に索敵のないシミュレーションゲームでは味わえない、非常にスリルと緊張感のある展開が楽しめるともいえよう。

以下では、ある意味戦闘よりも重要な行動といえる、ユニットの移動ルールと索敵行為について詳しく解説していこう。

## 移動範囲の変化

まずは右のふたつの図を見てもらいたい。赤色のユニットが敵を示し、青色が移動しようとする自軍のユニットだ。自軍のユニットはスピードが3で、通常空間であれば360度どの方向にも3マス分動ける。しかし、パターンBのように自軍のユニットの移動範囲の中に敵軍のユニットがいる場合は、“ユニットが敵と隣接したらそのマスで止まる”という法則が働き、敵のいる方向への移動範囲がせまくなる。自軍のユニットが敵の戦術で足止めさせられたというわけだ。

ここで、敵味方の立場を逆転すると、このテクニックが敵ユニットを足止めするのに有効なことが分かるだろう。とくに、パターンBのようなシチュエーションで、後方の2機のユニットを守りたい場合、そのうち1機が敵を足止めすることによって、危険エリアへの侵入が防げる。そんなシチュエーションに出会ったら、ぜひこの戦術を使ってみよう。

## 索敵の重要性

本作に索敵システムが採用されているのはすでに述べた。このシステムを導入しているため、敵軍がどこにいてどんな行動をとっているかは、自分がその近くに行ってみるまで分からない。そこで、マップ上の視界を広げるために、部隊を広く展開する索敵行為が重要なわけだ。ちなみにこの索敵範囲の概念は、対戦相手のコンピュータ側にも適用されており、コンピュータ側に見えている索敵範囲の情報を基に行動している。敵がこちらの



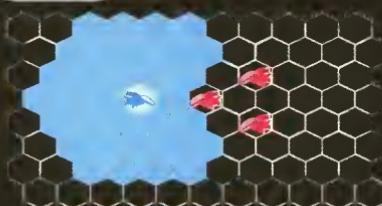
ちなみにいちばん索敵範囲が広いユニットは大型艦船。周囲7ヘッキスにいる敵が視界に入る。

### ●敵ユニットの配置位置による移動範囲の変化

#### パターンA



#### パターンB



システム解説

## 兵器ユニット

■移動と索敵

ユニットに隣接してきて先制攻撃できることがあるが、それは敵がこちらのユニットの位置を分からぬいで行動した証拠だ。同じように現在自軍の索敵外にあるエリアへユニットを移動した場合、敵に隣接して足止めを食らい、攻撃を受けてしまうことがある。これら索敵範囲外での敵ユニットとの遭遇を避けるには、やはり自軍の索敵範囲を広げ、逐一敵を視認していくという地味な作業を積み重ねるほかないのである。



# 戦闘

一見、単純に武器の威力がそのままダメージに反映されているように見えるユニット同士の戦闘だが、じつは武器の直進性や攻撃属性などの隠されたパラメータに影響されている。ここでは、それらの知られざるマル秘情報を含め、ユニット同士の戦闘に関する知識をすべて提示していこう。

## 武器の用途

本作に登場する武器には3種類の用途が設定されており、それぞれ決まったシチュエーションでないと使用できない。攻撃武器はいちばんボリューナ兵器で、自軍のターンでこちらから敵に攻撃を仕掛けるときに使用できる。それ以外の反撃武器と迎撃武器は相手のターンに敵から攻撃を受けた際に使用できるというもので、その詳細は右の図を参照のこと。「攻撃/反撃」のように表示される兼用武器がほとんどだが、中には攻撃専用や迎撃専用の武器も存在する。



迎撃が使えるときはダメージを抑えるチャンス。反撃よりも優先的に使っていきたい。

### notice!

#### 相手に反撃される理由

相手に反撃または迎撃されるのは、以下のふたつの条件が満たされた場合。ひとつめは相手の反撃、迎撃の射程に入っていること。ふたつめが、相手の索敵範囲に入っていること。つまり、武器の射程範囲に入っていても、そのユニットの索敵範囲に入っていないければ反撃されないのだ。なお、迎撃武器の場合だけは、相手からミサイルに代表される機械系兵器で攻撃されるという条件も追加される。つまり、相手に迎撃武器がある場合は、それ以外の武器で相手を攻撃すれば迎撃を封じることができるのだ。

#### ●攻撃と反撃

- ① 相手の機体に攻撃



- ② 相手の機体に反撃

反撃武器は、敵のターンにおいて自軍のユニットが敵に攻撃を受けたときにだけ使用可能。相手の攻撃を機体に受けたときに、相手の機体を狙った攻撃をやり返すという行動だ。

#### ●攻撃と迎撃

- ① 相手の機体に攻撃しようとするが……



- ② 相手の攻撃武器を迎撃して破壊

迎撃武器も、敵のターンにおいて自軍のユニットが敵に攻撃を受けたときに使用できる。相手の機体ではなく攻撃してきた武器を撃つため、ダメージを完全に回避することも可能だ。



索敵範囲のせまいユニットならば反撃される機会も少ない。

## 武器の運動特性

武器の運動特性は、ゲーム内の「ユニットデータ」で見られる武器の「分類」で確認することができる。注目するポイントは、ここで表示される偏向光学兵器、誘導ミサイルという項目。このふたつの武器は偏向・誘導武器に属し、それ以外の武器はすべて直進武器に属される。

直進武器とは、攻撃方向がユニットから一直線に進んでいくタイプの武器で、代表的な武器は地球軍のアロー・ヘッドが使えるバルカンや対空レーザーなどを指す。それに対して偏向・誘導武器は、非直進武器ともいいかえることができる。直進武器とは違って、武器から放たれたレーザーやミサイルが敵を追尾していく性能を持つ武器のこと。代表的な武器は、アロー・ヘッドの使える追尾ミサイルや反射レーザーだ。

### ➡➡➡ 攻撃方向に障害物がある場合

まずは右のふたつの図を見てもらいたい。これは、直進武器と偏向・誘導武器の性能の違いが顕著に現われるマップの一例だ。ちなみに、図の中央にいるユニットの右上には2ヘックス分の障害物がある。ユニットはそこから2ヘックス先を撃てる武器を持っているのだが、それが直進武器か偏向・誘導武器かによって攻撃できる範囲と敵に与えられるダメージ量が変わってくるのだ。

図でいえば、障害物の両脇にいる敵に対しての効果がまるで違う。直進武器が障害物の陰から攻撃する場合は、目の前にある障害物に当たってしまうため与えられるダメージは半減する。しかし、偏向・誘導武器ならば、障害物を避けるようにレーザーやミサイルを発射されても、誘導性があるために完全なダメージを与えられるわけだ。

この法則を知らないと、障害物の陰にいるのに威力の高いというだけで直進武器をチョイスしてしまい、敵に与えるダメージが知らないうちに半減していることに気づかないかもしれない。つまり、プレイヤーのユニットから見て、マップ上にある障害物に寄り沿っていたり、または隠れている敵に対しては、たとえ威力が低くとも偏向・誘導兵器を選んだほうが結果的にお得ということだ。

このようなシチュエーションを、ミッション中に知らず知らずに経験しているはず。今度遭遇したときは、この法則を試してみよう。



偏向・誘導武器とは、攻撃の向きを任意に変えられる誘導性のある武器のことだ。

#### ●直進武器の場合



直進武器の場合は、ユニットから直線的に放てる場所の敵に対しては完全なダメージを与えられるが、少しでも障害物の陰に隠れた敵に対しては、武器の威力が半減してしまう。

#### ●偏向・誘導武器の場合



偏向・誘導武器の場合は、その攻撃の射程範囲内に敵がいる限り、障害物に隠れた敵だろうと、終始安定した攻撃ダメージが与えられるという特徴を持っているのだ。



## ユニットの材質と武器の属性

ゲーム中の戦闘結果を見て気付いた人もいると思うが、本作の戦闘では、ユニットまたは障害物の材質と、ユニットのくり出す武器攻撃の属性の組み合わせによって、攻撃ダメージが補正されている。以下では、それら材質と武器属性の関係について説明していく。

## ユニットの属性

ゲームに登場するユニットや障害物は、機械系、生命系、氷系のどれかの材質でできている。ちなみに、氷系はマップ上にある障害物にしかないものなので、ユニットは事実上、機械系か生命系のどちらかの属性に所属していることになる。それぞれの系統にどんなユニットがいるかは、右の表とP116からのユニットデータを参照してほしい。それでは、これらの材質属性が戦闘時の何に影響するかを以下で解説していく。

## 武器の属性と補正ダメージ

ユニットや障害物に材質があるように、ユニットの武器にも光学系とか機械系といった攻撃属性が設定されている。これは前ページで扱った武器の運動特性と同じように、ゲーム中に見られるユニットデータの「分類」である程度判別できるが、本書P116からのユニットデータの「武器属性」で確かめてもいいだろう。

武器の攻撃属性は右の表で示したような6種類が存在する。じつはこれらの属性は、前述したユニットや障害物の材質と対応しており、右下の表で示したような関係にのみ、攻撃の威力に補正ダメージがかかる仕組みだ。その中でも補正ダメージの量が顕著な例が、生命系ユニットに対する炎系武器と機械系武器の攻撃、機械系ユニットに対する生物系武器の攻撃、氷系障害物に対する炎系武器の組み合わせで、いずれも武器本来の威力の20%増し以上のダメージが見込めるのだ。



ちなみに、右の表以外の組み合わせで攻撃しても、補正ダメージは望めないので注意しよう。

### ●ユニットと障害物の3つの材質属性

<b>機械系</b>	地球軍のフォースを除くすべてのユニット
<b>生命系</b>	パイド軍の人型タイプのユニットや一部艦船、機体を除くほとんどのユニット
<b>氷系</b>	マップ上に障害物として出現する氷塊や氷山

### ●武器の属性とそれに属する代表的なユニットの武器名

属性	使用できるおもなユニット(武器名)
炎系武器	プリンシパリティーズ(灼熱波動砲)
機械系武器	アロー・ヘッド(バルカン、追尾ミサイル)
思念系武器	ベルメイト本体(衝撃波)
光学系武器	アロー・ヘッド(対空レーザー、反射レーザー)
粒子系武器	アロー・ヘッド(スタンダード波動砲)
生物系武器	ファイヤ・フォース(パイド体液)

### ●ダメージの補正がかかる攻撃の組み合わせ

攻撃するユニット	攻撃する武器の系統	補正ダメージ
生命系ユニット	炎系武器	+25%
	機械系武器	+20%
	思念系武器	+15%
	光学系武器	+10%
	粒子系武器	+10%
機械系ユニット	生物系武器	+20%
	炎系武器	+30%
	光学系武器	+10%
氷系障害物	生物系武器	-10%
	炎系武器	+10%
	光学系武器	+10%

## 地形効果による攻撃補正

これまで、武器の持つ運動特性と、ユニットの材質と武器属性の組み合わせによって、戦闘時に相手に与えられるダメージが変化すると述べた。これらふたつに、ダメージの補正がかかる第3の要素として、攻撃を受ける側のユニットがいるヘックスの地形効果(攻撃減衰率)がある。すでに、攻撃減衰率の説明はP009でしているので、どのような地形で攻撃減衰率が発生するのかはそちらを参照してほしい。

簡単にいってしまえば、攻撃減衰率が設定されている地形に止まっているユニットは、相手から攻撃されてもダメージを抑えられるという特典があるということ。ただし、すべての攻撃に対してダメージを抑える効果があるのではなく、じつは光学系武器に対してのみ効果が発揮されるものなのだ。機械系や粒子系武器など、それ以外の武器に対しては効果がないことを覚えておこう。

## 回避とダメージに関わる要素

戦闘の項の最後に、相手の攻撃を回避したり、または攻撃によるダメージを最小限に抑えるにはどうしたらいいかを述べておこう。

相手の攻撃を回避したり、ダメージ量が軽減されるのが決定されるのに用いられる要素は、以下のとおりだ。これを読めば、攻撃を回避するのとダメージを抑えるのでは、関わってくる要素が微妙に違っているのが分かると思う。共通点としては、敵が攻撃してきた際に、武器による反撃を選ぶのではなく、回避するのを優先すること。これで万が一、敵の攻撃が当たったとしてもダメージは抑えられるのだ。そして、回避率が低いユニットほど、その回避率を高めるためにマップの地形効果の高い場所に配置することだ。

### ●攻撃を回避しやすくなる4つの要素

- ① 攻撃を受けるユニットの回避率が高い
- ② 攻撃を受けるユニットが回避効果の高いヘックスにいる
- ③ 攻撃を受けるユニットが、反撃しないで回避を選択
- ④ 攻撃してきたユニットの武器の命中率が低い



攻撃減衰率の高い場所へは、光学系武器による攻撃は厳禁。これを肝に銘じておけば実害はない。

5機編成のユニットならば、こちらの攻撃で相手の機数を減らしておけば、受けるダメージが低くなる。

### ●攻撃ダメージを最小限に抑える4つの要素

- ① 攻撃してきたユニットの武器の威力が低い
- ② 攻撃してきた5機編成のユニットの機数が1～4機に減っている
- ③ 攻撃を受けるユニットが、反撃しないで回避を選択
- ④ 攻撃を受けるユニットが攻撃減衰率が高いヘックスにいる。ただし、相手の攻撃が光学兵器とのみ有効



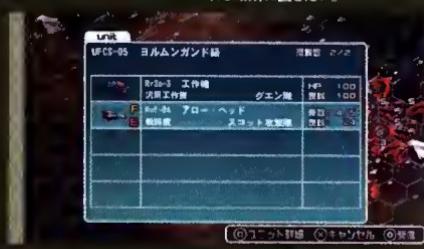
## ユニットの搭載と補給と修理

戦場で敵の攻撃を受けて破壊されたユニットはマップ上から消滅し、そのミッションを終了するまでは使えなくなってしまう。ストイックな内容の本作だけに、ある程度の自軍ユニットの破壊は仕方がないが、救える余地のあるユニットはできる限り修理してまた戦場に戻してやろう。こうして戦力を循環させる役目を、部隊の後方に控える艦船と修理／補給ユニット、または自軍が解放した基地施設が担うというわけだ。

ユニットの燃料と武器の補給作業程度ならば、専門のユニットであるPOWアーマーや工作機に任せいい。ただし、敵の攻撃を受けてHPがひと桁台になったユニットの回復は、艦船ユニットへの搭載でまかないたい。艦船に搭載してしまえば、どんな悲惨な状態のユニットであろうと、つぎのターンには、HPの全回復に加えて燃料と武器も補給されて戦場に戻してあげられるのだ。ただし、基本的に2ヘックス以上の機体ユニットは搭載できないので、それらのユニットの回復については修理ユニットに一任されることになる。なお、2ヘックス以上あるユニットでも、地球軍のダイダロスと、機体+フォースユニットは例外的に搭載できることを覚えておこう。



艦船は、いつでも搭載できるよう、最前線の機体が1ターンで戻れる場所に置きたい。



バラバラに搭載すると2体分のスペースが必要な機体とフォースは、合体すれば1体換算。

## その他のユニットの特性

上で紹介した搭載、修理、補給機能など、そのユニットが持つ独自の機能のことを特性と呼び、ゲーム内で登場するユニットには、これ以外にもさまざまな特性が存在する。ここでは、それら特

性の数々に注目し、敵軍との戦いの中でどう使いいいのかを提示していく。

なお、チャージ武器も特性のひとつだが、PO26で大きく扱っているので、ここでの説明ははぶく。

### 合体

戦闘機タイプの機体の中には、フォースユニットを合体させることで、そのフォースの能力に準じた光学系武器が使えるものがある。合体後に使える光学系武器は、従来の機体の武器よりもはるかに強力なので、機体とフォースはできるだけセットで運用したい。なお、フォースと合体後の光学系武器は、機体からではなくフォースのある位置から発射されることを覚えておこう。



フォースと合体すると、チャージ武器を除く機体装備の武器が使用できなくなるので注意。

## 分離

フォースと合体中の機体は、分離コマンドを選ぶことで、フォースと機体を分けることができる。合体中はひとつのユニットとして活動するために攻撃は1回しかできないが、分離すれば機体とフォースで都合2回攻撃が可能になる。自機の周辺に敵の数が多いときには、このように分離して戦ったほうがいいこともある。周りの戦況を見つつ、合体と分離を使い分けながら戦っていこう。

## 運搬

おもに修理／補給任務で活躍する工作機だけが持っている特性。マップ上で見かける赤、緑、青色をした資源を含む3種類の地形に、工作機が隣接するとこのコマンドが使え、工作機の中に採掘した資源を貯蔵することができる。なお、工作機が1ターンに採掘できる資源の量は50。大半の資源は50以上あるので、そのすべてを採掘するには地形に隣接したまま何度も運搬する必要がある。

## 設置／解放

マップ上の基地施設の種類によって、工作機が所持する資源を使って基地を設置したり、工作機やPOWアーマー、人型兵器が敵施設内に入ることで解放して自軍の基地にすることができる。設置または解放された基地施設は、艦船と同じ搭載機能を持ち、傷ついたユニットのHPの回復や補給ができるようになる。絶対に必要なものではないが、余裕があれば試してみよう。

## デコイ

デコイは、艦船や補給機とそっくりな姿をしたユニットで、地球軍、バイド軍とともに最下級の艦船である輸送艦とPOWアーマーだけが、1ミッションにつき1ユニットで1体作ることができる。攻撃ができないことを除けば、バラメータは本物と同じ。つまり、索敵範囲も同じなので、部隊に先行させて索敵ユニットとして使うこともできるわけだ。また、自爆機能も持っており、敵が隣接してきたところを狙って自爆されれば、敵にダメージを与える。しかし本来の使い方はやはり囮。敵に攻撃を仕掛ける主力部隊が動くと同時に、デコイを関係のない場所に移動させ、敵の戦力をデコイに引き付ける陽動作戦が主任務といえる。



移動するまえに分離を選んでおけば、機体とフォースが別々に攻撃することも可能になる。



機体内に貯蔵された資源は破壊されると消滅。不安なら艦船に搭載された際に艦内に降ろそう。



解放タイプの施設ならば、解放と同時に施設に眠っていた資源も入手できる。



ちなみにデコイ爆破で敵を破壊しても、パイロットは乗っていないので熟練度は上がらない。

## 兵器ユニット

### ■ その他のユニットの特性

## 亜空間航行

亜空間航行とは、亜空間という別の次元に機体を潜ませることによって、同じヘックス上にいながら、機体の姿が見えなくなるという移動システム。亜空間にいるときは、通常は入れない障害物の中にも行き来でき、通常空間の2~3倍のスピードでマップを移動できる。ただし、移動距離が長くなる分、消費される燃料も大きくなり、4回も使えば機体の燃料は底を着く。しかも、亜空間内で燃料がなくなるとユニットは消滅してしまうので、調子に乗ってあまり遠くまで行くのも考え方だ。

## 亜空間バスター

上記した亜空間航行中の姿の見えない敵ユニットを攻撃できる唯一の手段で、地球軍は艦船のニーズヘッグ級だけが、パイド軍はペルメイト本体だけが使える。その攻撃範囲は、どちらもユニットの周囲3ヘックスにいる亜空間にいる敵機体に対してダメージを与えられるというもの。ただし、当たりまえだが攻撃対象は亜空間にいる敵だけで、通常空間にいる敵に対しては何の効果も望めない。

## 変形

地球軍のパトロクロスというユニットだけが使える特性。パトロクロスは、チャージ武器が使える飛行形態と、接近攻撃に特化した人型の2タイプに変形できる。戦況によって、その2タイプを使い分けよう。変形コマンドは、ユニットが行動まえであれば何度でも使用可能だ。普段は、反撃と迎撃武器のそろっている飛行形態にしておけば、敵に攻撃を受けても安心できる。

## 擬態

パイド軍のメルトクラフトというユニットだけが使える特性。流体金属で出来ているボディは、1ミッション中に1回だけパイド軍の他のユニットそっくりに化けられる。化けられるユニットは、クローラー、クローラー、ゲインズ、タブロックの3種類。デコイとは違い、一度敵の攻撃が当たって擬態解除されるまでは、化けたユニットと同じ武器、同じ性能のユニットとして活躍ができる。おすすめの擬態ユニットはゲインズで、1ターンでチャージが溜まる凝縮波動砲が超強力。擬態解除されるまでは、チャージ武器を撃ちまくろう。



姿の見えない亜空間航行中のユニットは、基本的に敵ユニットに接続されると姿を現わす。



ちなみに、同じ亜空間にいる自軍のユニットは攻撃されないので安心して使う。



変形機能を持つユニットはパトロクロスだけ、パイド軍に変形できるユニットはない。



敵の攻撃を受けると擬態が解けて元の姿に戻る。元の機体は貧弱すぎて戦闘には向かない。

## 再移動

文字どおり、移動したあとにも2回目の移動ができる機能のこと。地球軍の高機動機フューチャーワールドとトロピカル・エンジェルが持っている。ただし、再移動するためにはひとつだけ条件がある。それは1回目の移動の際に必ず敵を攻撃するというもので、攻撃をはさないと再移動はできないのだ。敵を攻撃できれば再び「移動」コマンドが表示され、2回目の移動が可能になる。このように2回目の移動を見越して動けば、敵陣深くへ突っ込んでいっても、敵を攻撃後に自陣に戻るという移動計画が成り立つのだ。

## 自己修復機能

自己修復機能とは、バイド軍のほとんどの機体に実装されている、ターン後に燃料を1消費する代わりにユニットのHPが回復できるという特性だ。なお、自己修復されるのは敵の攻撃でダメージを受けたHPのみで、移動によって減った燃料や敵の攻撃に使った弾薬は回復しない。右の表は、ユニットの大きさによる1ターン分のHP回復量。HPの高い大型ユニットほど、回復されるHPの量が少なめに設定されている。ちなみに、5機編成の1ヘックスユニットなら、1ターンに1機回復できる。

## 別装備の武器

3ヘックス以上の大型ユニットによく見られる、本体とは別の場所に設定された武器のこと。たとえば地球軍のヘイムダル級という艦船は、本体のビーム砲の他に、チャージ武器、砲台、ミサイルポッドの3つの武器が付属している。本体の武器を含めれば、1ターンで最大4回の攻撃をくり出せるわけで、敵としては脅威の存在、味方としては頼もしい動く要塞として活躍が期待できる。

## 水面、水中でのみ活動

大半のユニットは宇宙空間や大気圏内での行動を主眼に置いて製造されており、水中ではいちじるしくその能力が落ちる。そんな水中や水上での運用に特化された能力を持つユニットが、地球軍にもバイド軍にも存在する。さすがに水中専用なだけあり、水中での移動力は落ちないし専用武器も強力だ。ただし、水のある場所でしか行動できないため、ほとんどのマップでは出撃できない。



再移動のできる機体ならば、敵の一撃したあとでも、安全な場所に戻ることが可能だ。

### ●ユニットのサイズ差によるHP回復量の増減

ユニットのサイズ	1ターンに増えるHPの量
1ヘックスのユニット	最大HPの20%
2~3ヘックスのユニット	最大HPの15%
4ヘックス以上のユニット	最大HPの10%



付属する武器はすべて本体から独立したHPを持つ。武器を壊されても引き続き戦える。



活躍の場は限られているので、水上、水中専用ユニットは、絶対に必要なユニットではない。

## 兵器ユニット

システム解説

■その他のユニットの特性

SYSTEM

## STAGE

02

## 戦術

ユニットの個性をつかんだら、つぎは実践に入る。この項では戦場で即戦力となるさまざまな戦術を提案しよう。

## フォースと機体の連携プレイ

システム解説

## 戦術

■ フォースと機体の連携プレイ

フォースと合体できる機体の使い方については、P022～023でも解説しているが、ここでは少し変わったフォースの使い方を指南しよう。

フォースのくり出す体当たり攻撃のフォースショットは、その攻撃の威力が高いだけではなく、攻撃が当たった敵を1ヘックス押し出すという特性を持つ。この特性を利用すれば、人工的に敵をあ

る一定の場所にまとめることができる。その後、チャージ武器で一掃しやすくなるというわけだ。

また、フォースが機体の後ろ側に合体できることをご存知だろうか？ 自機の後方に敵がいた場合、後ろ側に合体させたほうが武器の射程が近くになるため、より遠くの敵に対して攻撃が可能になる。敵に後ろへ回り込まれたら試してみよう。



フォースの体当たりを受けた敵は、攻撃を受けた方向へ必ず1ヘックス押し出される。



フォースの後ろ姿勢は、自機の後方に敵が出やすい縦長マップにおいて有効な戦術だ。

## チャージ武器

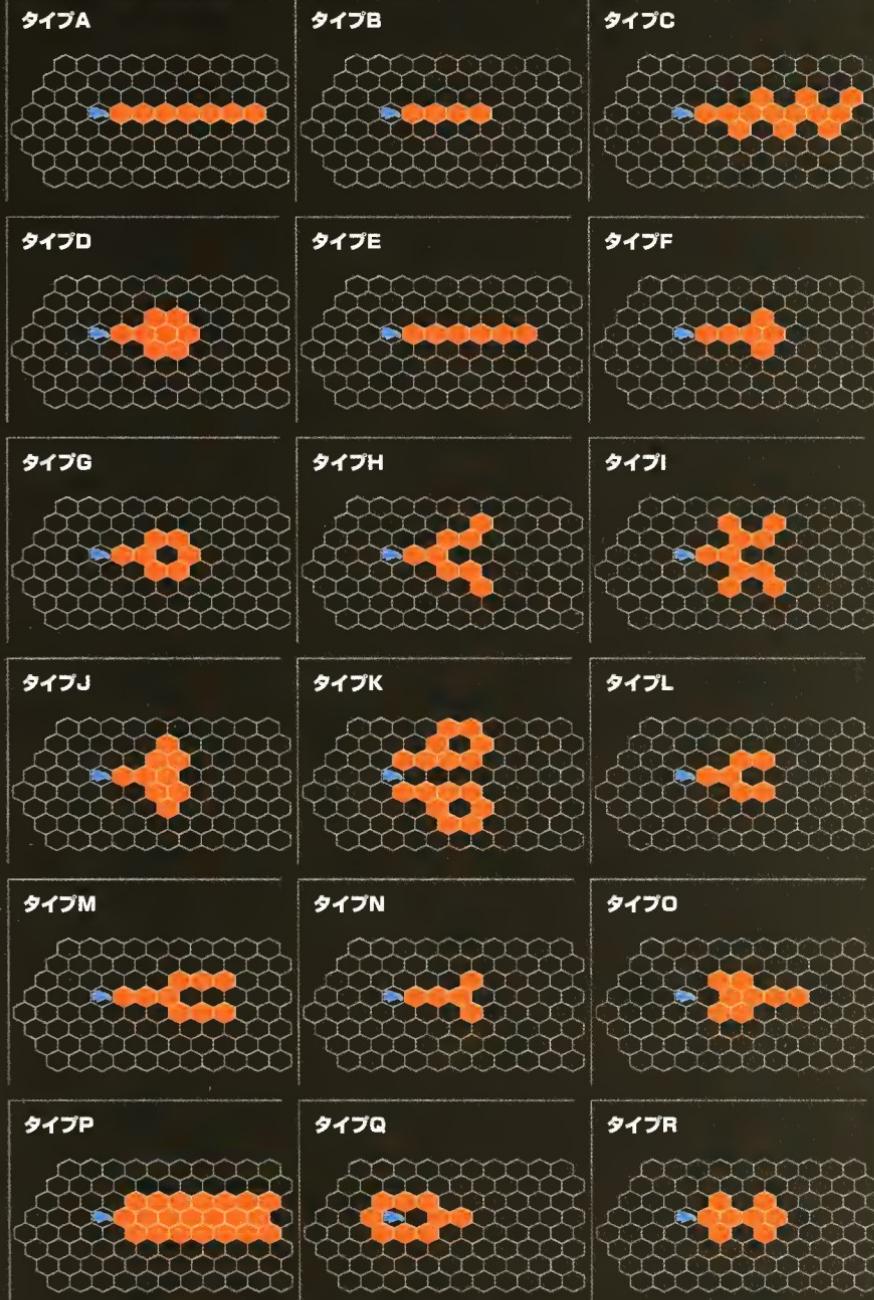
## チャージ武器

1ユニットの敵に対して攻撃する通常武器とは違い、マップ上に表示される射程範囲内にいる複数の敵をまとめて攻撃できるのがチャージ武器だ。その威力は絶大だが、使うにはユニットによって1～7ターンの溜め時間が必要になるため、そう何度も撃てる機会はない。また、チャージ武器には、使うユニットが敵の攻撃を受けるとチャージがリセットされいちから溜め直しになったり、艦船や基地に搭載中のユニットはチャージができないといった制約があることを忘れないでおこう。

右ページの図は、本作に登場するユニットが使用できる全19タイプのチャージ武器の射程範囲だ。図を見てのとおり、横に長いもの、縦に広いものなどそのタイプはさまざまある。P027～028では、どのタイプのチャージ武器をどのユニットが使えるのかを一覧にしてみた。チャージ武器の射程範囲でユニットを選びたい人は参考にしてほしい。

最後に、チャージ武器は射程範囲内にいるユニットに対して敵味方関係なくダメージを与えてしまう。使用まえは、必ず味方を射線から外しておくことだ。

## ●チャージ武器の射程範囲



※この図のチャージ武器の射程範囲は、すべて画面右側に放たれる地球軍のユニットを基準に作られている。  
バイド軍のユニットがゲーム中に使用する場合は、射程範囲の射線の方向が左右逆転することに注意。

## タイプS



※ウートガルザ・ロキだけが使えるタイプSのチャージ武器の射程範囲は、射程方向（右上）にあるマップの端まで届く。

## ●チャージ武器タイプ別使用ユニット一覧

タイプ	サイド	ユニット名	武器名	掲載ページ
A	地球	ハイムダル級	フルドガング砲	P118
	地球	テュール級	グレイブニル砲	P118
	地球	ヨトウンハイム級	イヴィング砲	P119
	地球	ムスベルハイム級	ムスベル砲	P119
	地球	ニヴルハイム級	ギンヌンガガブ砲	P119
B	地球	ヴァナルガンド級	ヴァーン砲	P119
	地球	ガルム級	ヴァーン砲II型	P120
	地球	アロー・ヘッド	スタンダード波動砲	P122
	地球	アロー・ヘッドbk	スタンダード波動砲	P122
	地球	ラスト・ダンサー(A)	スタンダード波動砲II	P125
	地球	パトロクロス・飛行形態	スタンダード波動砲	P128
	バイド	艦船の残骸	艦首波動砲	P135
	バイド	アンフィビアン	バイドスピリット砲	P138
	バイド	クロー・クロー	クロー波動砲弾	P139
	地球	ドブケラドブス試験体	ドブルゲンMAX-G	P121
C	バイド	ドブケラドブス	ドブルゲンMAX	P135
	バイド	ドブケラドブスの屍?	ドブルゲンMAX	P135
	バイド	ドブケラドブス水棲種	ドブルゲンMAX-D	P135
D	地球	ウォー・ヘッド	拡散波動砲	P123
E	地球	シューティング・スター	圧縮波動砲	P123
	地球	グレース・ノート	持続式圧縮波動砲	P123
	地球	ラスト・ダンサー(B)	圧縮波動砲II	P125
	バイド	ゲインズ	凝縮波動砲	P141
F	バイド	ケインズ2陽電子砲装備型	携行型陽電子砲	P141
	地球	アルバトロス	衝撃波動砲	P123
	地球	フューチャー・ワールド	圧縮炸裂波動砲	P126
	地球	プリンシパリティーズ	灼熱波動砲	P124

H	地球	ケルペロス	ライトニング波動砲	P124
I	地球	カロン	パウンドライトニング波動砲	P124
J	地球	ラスト・ダンサー(C)	パウンドライトニング波動砲	P125
K	地球	ダンタリオン	ダンタリオンの笛	P124
L	地球	ダイダロス	ボッヂシート	P126
M	バイド	コンバイラ	フラガラッハ砲	P132
N	バイド	ボルド	カラドボルグ砲	P132
O	バイド	ファインモーション	ファインレーザー	P133
P	バイド	巨大推進装置?	推進装置の噴射	P134
Q	バイド	バイド・システムα	デビルウエーブ砲	P138
R	バイド	マッド・フォレスト	アイビーロッド	P139
S	地球	ウートガルザ・ロキ	ソーラービーム	P121



## チャージ武器を絡めた戦術

本作では、最強の武器であるチャージ武器をいかに効率よく敵に当ててダメージを与えていけるかが、より短時間でミッションをクリアするための

ポイントになる。以下では、そんなチャージ武器を集中的に使う場合の運用法を2例挙げてみた。ゲーム序盤は上、ゲーム後半は下の戦術が有効だ。

## 待ち伏せ戦法

チャージ武器を使うには、1~7ターンの溜め時間が必要になるうえ、敵の攻撃が浴びせられる最前線にいたのでは、その溜めがリセットされる危険性がある。そんなことからも、チャージ武器で攻撃する部隊は、最前線からやや下かり目の位置に4~5機ほどで待機し、敵が自軍に近寄ってくるのを待ち受けよう。遠距離攻撃ができる機体やデコイで、敵をチャージ武器部隊の前まで引き付け、待ち構えた部隊でチャージ武器を連射しよう。

## 艦船特攻＆波動砲連射

上の待ち伏せ作戦とは逆の戦術。まずは、チャージ武器の溜めを完了させた3~5機のユニットを艦船ユニットに搭載する。その後、艦船ユニットで敵軍めがけて特攻し、敵軍中心部に着いたところで搭載していたユニットを出撃させ、チャージ武器の連射で一気に力タをつけるという筋書きだ。しかし、この戦術はHPが高く頑丈な艦船ユニットを使わないとほぼ不可能。ゲーム後半に強力な大型艦船ユニットが開発できたら試してみよう。



後方に控えるチャージ武器部隊は、比較的スピードの遅い機体を中心構成するといい。



この戦術は、バイド軍の強力な艦船とゲインズ部隊の組み合わせで使うより効果を発揮する。

## 戦術

### ■ チャージ武器



# 戦場で生き残る知恵

戦術の項の最後にお届けするのは、戦場を勝ち抜いた者だけが分かることのできる“生き残る知恵”だ。知つておきたい情報の総まとめとして、左ページでは

基礎的な戦術の再確認を、右ページでは知って役立つ豆知識的なものを紹介した。戦いの中で、判断に困ったらこのページの内容を思い出そう。

## 敵後に□ボタン

自軍の索敵範囲に入った敵は、そのユニットにカーソルを合わせて□ボタンを押せばデータを閲覧することが可能だ。これで敵の射程距離や索敵範囲の及ぶヘックスも確認することができ、自軍のユニットが近寄ってはいけない場所が逆算できるというわけだ。とくに、はじめて遭遇する未知の敵ユニットには警戒が必要。多少面倒ではあるが、自軍のユニットが行動するまえに敵のデータを逐一チェックしたほうが安全だろう。

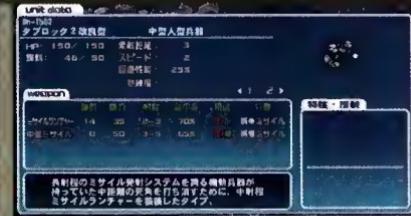
## どの敵を優先して倒すか

プレイヤーが地球軍でもバイド軍でも、戦っていていやな敵ユニットの種類はそれほど変わらない。ようするに、早々に破壊しておかないと、あとあとヒトイ目で遭うユニットという一点に尽きる。右で示したふたつの種類のユニットはまさにその典型で、残しておくと大きなダメージを食らう可能性がある。発見したら集中攻撃をかけて1ユニットずつ倒していく。

右の2種類以外で優先的に倒していくなら、射程の長い戦闘機や艦船、そして索敵機だろう。後者は強敵ではないので意外に思うかもしれないが、その広い索敵範囲が原因で、自軍の動きが察知されることを考えれば早めに倒したほうがいい。索敵機がいるのといでのでは、敵軍のマップの見え方がまるで違ってくるのだ。



大型の艦船は、いちばんやっかいなチャージ武器の砲台から狙い撃つのがセオリーだ。



敵の武器の射程距離と索敵範囲から、こちらの攻撃が反撃または迎撃されるかが分かるのだ。

## ●優先して倒していくべきユニット

### ① チャージ武器を持つユニット

バイド軍

地球軍



チャージ武器を持つ敵は最優先で破壊したい。とくに左のゲインズ2は、チャージ武器の溜めが1ターンなので何もしないと、毎ターンチャージ武器を撃たれる。倒さないまでも、溜めのリセットだけはしておきたい。

### ② 接近戦に強いフォースユニット

バイド軍

地球軍



自軍のユニットの近くに、敵のフォースまたはフォース付きの機体がいる場合、ダメージの高い体当たり攻撃をしてくる確率が高い。チャージ武器を持つ敵が周囲にいなければ、つぎにフォースを狙い撃とう。

## チャージ武器の撃ち返し対策

敵ユニットにチャージ武器でとどめを刺そうとしたら、その敵がチャージ武器を返ってきて逆にこちらのユニットがやられた……。そんな経験を何度もしているプレイヤーも多いことだろう。これはP018で説明した敵に反撃される理由が、チャージ武器を使ってくる敵にも適用されているからだ。つまり、敵のチャージ武器の射程から外れた位置で、なおかつ敵の索敵範囲外からチャージ武器を撃つことができれば反撃されることはない。右の写真で紹介したような、射程範囲に縦幅のあるチャージ武器ならば、敵のチャージ武器の射線をすらして当てやすいのでおすすめだ。

## 亜空間航行のうまい使い方

P024では、亜空間航行で移動している姿の見えない敵ユニットは、自軍のユニットが隣接すると姿が見えるようになると書いたが、じつは例外がある。それは敵が2ヘックス以上の大きさで、そのユニットがマップ上の障害物に接しながら配置されている場合だ。このような置き方をされると、たとえ自軍のユニットが隣接しても、通常空間に姿を現わすことはないのだ。ちなみに、亜空間航行が可能な2ヘックス以上のユニットはダイタロス、またはフォースと合体している機体のどちらかのパターンが考えられる。面積が小さくて障害物の多いマップでよく見受けられる現象で、結局姿が見えないと、亜空間バスター以外の攻撃ではダメージが与えられないでやっかいだ。

ただし、やっかいなのは相手も同じで、つまりはプレイヤー側でも同じことができる。亜空間航行中にユニットの一部が障害物にかかっていれば、それだけで敵からは発見されないというわけだ。

## 攻撃箇所が複数ある敵の対処

艦船ユニットには、ひとつのユニットに複数の武器が装備されたタイプが多数ある。ここではそのような艦船を敵として迎えた場合、どう対処すべきかを考えよう。問題は、本体と独立したHPを持つ武器群をすべて壊す必要があるからだ。周りの武器から順番に壊したほうが安全ではあるが、それでスコアが上がるわけではない。つまり、弱点である本体を集中的に狙って、より短いターン数でクリアしたほうが結果的にはお得というわけだ。



敵の使うチャージ武器の射程が直線ならば、こんな位置からチャージ武器を撃てば反撃されない。



戦術

システム解説



この“そこにはいるはずなのに見えない現象”は、敵にダイタロスが多いミッション43でよく起こる。

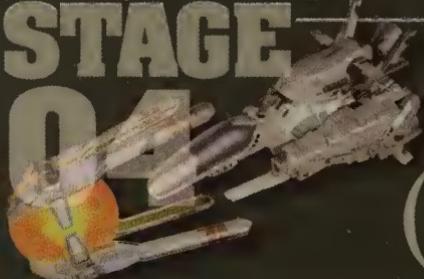


ユニットの一部が障害物に重なるように配置。敵陣近くの索敵任務に使えるテクニックだ。

SYSTEM

STAGE

04



## インターミッション

ミッションクリア後も安心はできない。  
そこで得たスコア結果をもとに、自軍  
ユニットの戦力増強を考えよう。

## スコアと通り名の決定

## システム解説

## インターミッション

## ■スコアと通り名の決定

ひとつのミッションを終えるごとに表示されるスコアは、そのミッションをもう一度プレイしてより高いスコアを出すまで、ゲーム内のデータに保管される。より高いスコアを目指すならば、右で示した5つの要素を限界まで追求してパーフェクトなものに近づけていこう。

また、スコアと同じ画面で表示されるのが、現在のプレイヤーのやり込み具合を表わしている通り名だ。通り名は「孤高の軍曹」というように、前部の修飾詞と後部の名詞のふたつのパートで構成されている。前部パートと後部パートは、右ページの表で示したようなさまざまな条件によって、ミッションクリア後に変化していく。同時に複数の条件を満たしていると、レベルの数字が高いほうが表示される組みになっている。ちなみに、「一度きり」に○が付いているものは、文字どおりその条件を達成したときだけ表示されるレアな修飾詞ということだ。ひとりで「ミッション」モードをプレイするだけではなく、他のプレイヤーとの通信対戦後に表示されるものもいくつか存在する。

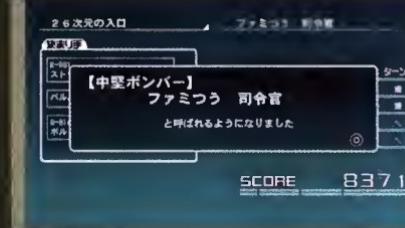
## ●スコアに関わる要素

## 【数値が少ないほどよいもの】

- ◎自軍の配置ユニット数
- ◎敵軍の生存率
- ◎クリアにかかったターン数

## 【数値が高いほどよいもの】

- ◎自軍の生存率
- ◎マップの難易度(最大★5つ)



ミッションクリア後のスコア画面には、スコアと通り名以外にもさまざまな情報が見られる。

## notice!

## その他のやり込み要素

スコアと通り名以外のやり込み要素としては、まず「データ一覧」で閲覗ができるユニットデータ、トレジャーデータ、ギャラリーデータが挙げられる。基本的にユニットは、そのユニットが敵として登場するミッションをクリアするかユニット自体を開発するかで、トレジャーはミッションマップで入手した時点で順次データが追加され

ていく。ギャラリーデータ多くのミッションのクリアが、手に入る条件だ。巻末のデータにはリストを完全掲載しているので参考にしてほしい。ちなみに、指令官レベルという数値があるが、これはゲームのやり込み度を示すもの。通り名に近い要素で、レベルが上がるとゲームの難易度が上がるといったものではない。



## インターミッション

システム解説

■スコアと通り名の決定

## ●通り名の修飾詞が変化する条件一覧

修飾詞	レベル	一度きり	表示条件
新木	1	—	初期の通り名
中堅	2	—	ミッション 05 木星衛星基地調査をクリア
絶対	2	—	ミッション 20 バイド星系外縁部をクリア
戦艦	3	—	さきのミッションで、1ユニットも失敗なしクリア
孤高の	3	—	さきのミッションで、司令官（旗艦）のみで戦いを挑んだ
沈黙の	3	—	さきのミッションで隣參を選択して負けた
粘り強い	3	—	さきのミッションを制限ターンの 9 割以上でのターン数を消費して勝利
疾風の	4	—	ミッション 30 バイドの星中核または、ミッション 57 沈む夕凪を 20 ターン以下でクリア
滑り込み	4	—	さきのミッションを制限ターンの数ちょうどでクリア
月面の	4	—	ミッション 02、55 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
火星の	4	—	ミッション 03、54 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
木星の	4	—	ミッション 04、05、53 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
土星の	4	—	ミッション 06、52 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
天王星の	4	—	ミッション 07、08 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
海王星の	4	—	ミッション 09 でスコアが 10000 点を超えた
氷の	4	—	ミッション 10 でスコアが 10000 点を超えた
冥王星の	4	—	ミッション 11、47 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
夢幻の	4	—	ミッション 15、16、17 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
者の	4	—	ミッション 23、24 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
灼熱の	4	—	ミッション 25、36 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
最果での	4	—	ミッション 26、27、34、35 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
地獄の	4	—	ミッション 28、29、30、31、32、33 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
最後の	4	—	ミッション 56 でスコアが 10000 点を超えた
慈愛なる	5	—	さきのミッションでハイスコアを出した
收穫の	6	○	通算勝利数が 100 を超えた
無敵の	7	—	さきのミッションまで 20 戰以上無敗
ミスター	8	○	すべてのレジャーを収めた
伝説の	9	○	ミッション 30 をクリア
帰ってきた	9	○	ミッション 46 鳴路：跳躍の果てをクリア
永遠の	10	○	すべてのミッションをクリアしており、なおかつすべてのユニットを開発している

## ●通り名の名詞性が変化する条件一覧

名詞	レベル	一度きり	表示条件
指揮官	1	初期の通り名	
キャプテン	3	現在所持しているユニット数が 50 を超えた	
軍曹	3	現在所持しているユニット数が 100 を超えた	
警	3	通算勝利数が 5 を超えた	
狼	3	通算勝利数が 10 を超えた	
獅子	3	通算勝利数が 20 を超えた	
勇将	3	通算勝利数が 25 を超えた	
鳳凰	3	通算勝利数が 30 を超えた	
猛将	3	通算勝利数が 50 を超えた	
貴公子	3	さきのミッションを、チャージ武器攻撃だけで敵を全滅させた	
ボンバー	3	さきのミッションを、ミサイル攻撃だけで敵を全滅させた	
ハンター	3	さきのミッションで、一度の攻撃に 5 ユニット以上同時に破壊した	
イーグル	3	通信対戦で、対戦相手から受け取った資源の総数が 500 を超えた	
ハイエナ	3	通信対戦で、対戦相手から受け取った資源の総数が 1000 を超えた	
四月馬鹿	3	司令官の名前前「アイレム」と付けた	
名将	4	通算勝利数が 100 を超えた	
探査王	4	資源（ソルモナジウム、エーテリウム、バイドルゲン）をそれぞれ 900 以上持っている	
吸血鬼	4	通信対戦で、対戦相手から受け取った資源の総数が 5000 を超えた	
電	4	通信対戦の通算勝利数が 50 を超えた	
虎	4	通信対戦の通算勝利数が 40 を超えた	
死神	5	5 ミッション以上連続で、敵のユニットを全滅させた（通信対戦含む）	
惡魔	5	3 ミッション以上連続で、敵のユニットを全滅させた（通信対戦含む）	
仙	5	さきのミッションで、3 ターン以上何も行動しないターンがあった	
凡将	6	勝率が 3 割を切った	
急将	6	勝率が 1 割を切った	
暗殺者	6	さきのミッションで、相手旗艦だけを破壊して勝利	
魔術師	6	さきのミッションで、相手の初期配置ユニット数より 5 ユニット以上少ないユニット数で勝利	
サムライ	6	対戦勝率 7 割以上で、なおかつ今までクリアしてきた全ミッション（通信対戦含む）の敵の生存率の平均が 7 割以上	
迷将	6	通算勝利数が 100 を超え、なおかつ勝率が 4 割未満	
月見草	6	通算勝利数が 50 を超え、なおかつ勝率が 5 割未満	

# ユニットの開発と資源の採掘

ミッションをクリアすると、再び「インターミッション」に入る。ここでは、今までのミッション中に入手した資源やトレジャー、ユニットの機体を元手に、新たなユニットを開発することが可能になる。たいていは、新たなトレジャーを入手したミッション後の「インターミッション」で、開発できる新型ユニットのラインナップが提示される。基本的には、ゲームが先に進むにつれてより強力なユニットが開発できるような仕組みになっているのだ。なお、どのユニットがいつから開発できるかといった情報は、P148~P149のユニット開発データを参照してほしい。

## 効率のよい資源の採掘

ユニットを開発する際に困るのが、右に示したようなそれぞれの産地が違う3つの資源の枯渢だ。資源は、それぞれ最大999まで持てるが、多くの資源が必要になる艦船ユニットの開発や、同じユニットを複数作ったあとだと、999あった資源を使い尽くしてしまうこともしばしば……。これを防ぐためには、一度クリアしている鉱物のあるミッションに戻り、工作機で資源を大量に採掘してくるのが手取り早い。

なお、この資源採掘のために役に立つ機体が、工作機の資源運搬能力をパワーアップさせた工作機2号機だ。このユニットには、工作機の2倍以上にあたる480の資源を積み込めるのだ。

## notice!

### 発掘以外に資源を得る方法

じつは、採掘以外にも少量ながら資源が得られる。まずは、ある特定のユニットを攻撃して入手できる例がふたつ。地球軍のフューチャー・ワールドとトロピカル・エンジェルの持つ捕獲弾という武器で敵の生物系ユニットを攻撃して倒すと少量のバイドルゲンが、バイド軍のファインモーションの持つ重力フィールドという武器で敵の機械系ユニットを倒すと少量のソルモナジウムがそれぞれ入手できるのだ。

### ●開発に必要なもの

#### ◎資源

おもに、各ミッションのマップ上にある鉱石を採掘することで入手できるユニットの原料。消費物なので、なくなったら再び入手てくる必要がある。

#### ◎トレジャー

各ミッションのマップ上やクリア後に入手できる開発技術の詰まったコンテナ。一度入手てしまえば、資源のようになくなったりはしない。

#### ◎基になるユニットの機体

まれに、ベースになる別のユニットの機体が必要なことがある。このような場合、新型を1ユニット開発するために、基になるユニットの機体を1消費する。

### ●おすすめの資源採掘ポイント

#### ソルモナジウム

産地：太陽系

フォースユニットを除く地球軍のほとんどのユニットを開発するために大量に必要な資源で、鉱石の色は青。太陽系に属する、ミッション09と11のマップで大量に採掘が可能だ。

#### エーテリウム

産地：異層空間

地球、バイドサイドとともに、中盤以降に開発可能になるユニットに必要な資源で、鉱石の色は緑。太陽系とバイド本拠地の中継地点である異層空間に属する、ミッション17と19で大量の採掘が可能。

#### バイドルゲン

産地：バイド本拠地

両軍のフォースユニットおよびバイド軍のほとんどのユニットを開発するために大量に必要な資源で、鉱石の色は赤。バイド本拠地に属する、ミッション23、25、27で大量に採掘が可能だ。



施設の解放時や、トレジャー入手時にも少量の資源が入る。

SYSTEM

STAGE 05

## STAGE

## 通信対戦



「ミッション」モードで自分の納得のいく艦隊を整備できたら、他のプレイヤーの艦隊との知恵比べを楽しもう。



## 他のユーザーと腕を競え

「通信対戦」は、PSPのワイヤレスLAN機能を利用して、「R-TYPE TACTICS」を持つ友達とふたりで対戦プレイができるモードだ。対戦で遊べるマップは以下の16マップで、「ミッション」モードでプレイ条件に書いてあるマップをクリアすれば選択できるようになる。対人戦のおもしろさは、相手が何をしてくるか分からぬことに尽きる。使用する軍や部隊の編成によってさまざまな戦術が考えられ、「ミッション」モードではあまり役に立たなかつたユニットの活躍も期待できそうだ。



通信対戦でのみ、バイド軍対バイド軍、地球軍対地球軍の対戦が可能になっている。

## 通信対戦

■他のユーザーと腕を競え

## ●通信対戦マップデータ

No	マップ名	マップサイズ	難易度	プレイ条件
1	地球上空 1	21×11	★	ミッション 01 成層圏での演習をクリア
2	月面	25×11	★★	ミッション 02 月面での演習をクリア
3	小惑星帯での戦い	33×15	★★★	ミッション 04 木星軌道上遭遇戦をクリア
4	土星の環	27×11	★★	ミッション 06 土星の環をクリア
5	ヴァーティカルフィールド	14×38	★★★	ミッション 07 生物兵器施設入口をクリア
6	太陽光兵器の脅威	30×23	★★★	ミッション 09 カイバーベルトをクリア
7	水面の攻防	23×11	★★	ミッション 10 衛星トリトン地下をクリア
8	銀河の縮図	29×18	★★	ミッション 21 バイド星系外縁部をクリア
9	ブラックホール	30×23	★★★	ミッション 22 暗黒の星の脅威をクリア
10	岩の回廊	22×21	★★	ミッション 27 岩の回廊の遭遇戦をクリア
11	漆黒の星の空	29×18	★★★	ミッション 29 バイドの星上空をクリア
12	腐敗都市	40×23	★★★	ミッション 33 腐敗都市 2 をクリア
13	灼熱の星	31×11	★★★	ミッション 36 マグマ地帯 2 をクリア
14	逆流空間	30×15	★★	ミッション 44 逆流空間 F をクリア
15	ワープ空間	31×27	★★★	ミッション 46 帰路：跳躍の果てをクリア
16	地球上空 2	29×18	★★★	ミッション 56 地球上空をクリア



# R-TYPE ARCHIVES

【アールタイプ アーカイブス】

『R-TYPE TACTICS』に登場する兵器たちのルーツを求めて……

1

## 伝説の初期『R-TYPE』シリーズ

『R-TYPE』はいまから20年まえの1987年にゲームセンターに置かれるアーケードゲームとして生を受けた。当時は横スクロール型シューティング全盛の時代で、『R-TYPE』は緻密に描かれた美麗なグラフィックと、ゲームにはじめて「ボ

タンを押し込んでから放す」という溜め撃ち(波動砲)の概念を導入した斬新さが話題を呼んだ。その2年後の1989年には待望の続編『R-TYPE II』が登場。画面いっぱいに粒子弾が広がる拡散波動砲はこの作品で初登場した武器だ。

R-TYPE



STAGE 1

これが元祖ドケラトブス。『R-TYPE』の象徴として、ほとんどのシリーズ作品に登場。

R-TYPE



STAGE 2

ボスのゴマスターは『TACTICS』のミッション08に登場。中から出ているのがインスルー。

R-TYPE



STAGE 4

ボスのコンバイラは、『TACTICS』ではハイド軍最大の艦船ユニットとして登場している。

R-TYPE



STAGE 5

ボスのベルメイトとそれにかぶさっている無数の肉塊。『TACTICS』のミッション21に登場。

R-TYPE



STAGE 6

無数のドップがせまい通路を行き来する姿は、『TACTICS』のミッション26と同じ光景だ。

R-TYPE II



STAGE 2

『TACTICS』のミッション10のモデルとなったステージ。写真の中ボスがガスターねっど。

過去作品を  
プレイする  
には?

数多くの家庭用ゲーム機に移植された『R-TYPE』と『R-TYPE II』。当時のアーケード版をプレイするならば、その2作品が1本に同時収録されているプレイス

テーション版『R-TYPES』がおすすめ。なお、いまなら同作品のPSP版がプレイステーション3のダウンロードサービス「ゲームアーカイブス」で購入できる。

# R-TYPE TACTICS OFFICIAL COMPLETE GUIDE

chapter.2  
ミッション攻略



# MISSION GUIDE

●ミッションガイド

## ○全57ミッション一覧

### 地球サイド

地域	No	ミッション	掲載
太陽系	01	惑星での演習	P042
	02	月面での演習	P043
	03	火星施設跡調査	P044
	04	木星軌道上遭遇戦	P045
	05	木星衛星基地調査	P046
	06	土星の環	P047
	07	生物兵器施設入口	P048
	08	生物兵器施設跡	P049
	09	カイバーベルト	P050
	10	衛星トリトン地下	P051
	11	冥王星基地奪回	P052
	12	26 次元の入口	P054
	13	ワープ戦の脅威	P055
異層空間	14	次元の狭間	P056
	15	逆流空間 A	P057
	16	逆流空間 B	P058
	17	逆流空間 C	P059
	18	螺旋空間	P060
	19	ワープアウト	P061
	20	バイド星系外縁部	P062
	21	幻想空間	P063
	22	暗黒の星の脅威	P064
	23	水槽生命体調査	P065
	24	水槽生命体調査 2	P066
	25	マグマの星突破	P068
	26	暴走輸送システム	P070
	27	岩の回廊の遭遇戦	P071
28	腐敗都市	P072	
29	バイドの星上空	P073	
30	バイドの星中枢	P074	

### バイドサイド

地域	No	ミッション	掲載
バイド本拠地	31	バイドの星の中心	P078
	32	バイドの星上空 2	P079
	33	腐敗都市 2	P080
	34	回廊は巡る	P082
	35	暴走システム浸水	P083
	36	マグマ地帯 2	P084
	37	暗黒の星を越えて	P085
	38	幻想空間 2	P086
	39	薔薇色星系外縁部	P087
	40	帰路：ワープ空間	P088
	41	螺旋空間 2	P089
	42	逆流空間 □	P090
	43	逆流空間 E	P091
	44	逆流空間 F	P092
異層空間	45	次元の狭間 2	P093
	46	帰路：跳躍の果て	P094
	47	太陽系外縁部	P096
	48	氷の星の地下 2	P097
	49	脅威の太陽兵器	P098
	50	ベストラのその後	P099
	51	生物兵器施設入口	P100
	52	土星の環 2	P101
	53	地球防衛ライン	P102
	54	火星施設跡にて	P103
	55	月面戦	P104
	56	地球上空	P105
	57	沈む夕陽	P106

ミッション攻略

バイド本拠地

## 攻略ページの見方



- ①No. ミッションの通し番号。ゲーム中にプレイできるミッションの出現順で、地球サイドは1~30、バイドサイドは31~57まである。
- ②ミッションエリア そのミッションが所属する地域。地球から近い順に太陽系、異星空間、バット本拠地の3つのエリアがある。
- ③サイド プレイヤーの属する陣営。地球サイドのミッションをクリアすると、バイドサイドのミッションがプレイ可能になる。
- ④INFORMATION そのミッションが行なわれるマップの特徴を簡潔に説明。
- ⑤ミッション名
- ⑥ボス攻略 そのミッションにボス(旗艦)がいる場合、その攻略ポイントが書かれているページを記載している(攻撃方法を持たない、ミッション53のアーナイエを除く)。
- ⑦勝利条件 その記載条件を満たすと作戦が成功となり、つぎのミッションへ進める。
- ⑧敗北条件 その記載条件を満たすと作戦が失敗となる。勝利条件をクリアしない限り、つぎのミッションへは進めない。
- ⑨資源埋蔵量 そのミッションマップ内にある鉱石から採掘できる資源の種類と総量。
- ⑩攻略ターン数 そのミッションのターン数制限で、このターン数以内で勝利条件を満たせないと、敗北条件を満たしていくつても作戦失敗となってしまう。
- ⑪最大配置数 自軍ユニットが配置できるマス目の数。ユニットによってヘックスに占める大きさが異なるため、実際に出撃できるユニット数はこれよりも少くなることを覚えておこう。
- ⑫出撃準備 そのミッションで出撃させると役に立つユニットを紹介している。
- ⑬ミッションマップ 敵の初期配置やトレジャー、資源を含む鉱石の位置など、そのミッションのマップ上にあるものを中心にアイコンで紹介。アイコンの意味は以下を参照のこと。
- ⑭ミッションスタート時に自軍のユニットを配置できるエリア。
- ⑮ミッションスタート時に敵がいる位置。アルファベットは敵の種類を示しており、マップデータと対応している。2マス以上の大型ユニットは、その占めるヘックスすべてを線で囲んでいる。なお、大型ユニットの一部色が薄い場合は、ユニットの一部ではあるが、こちらの攻撃が当たらない場所であることを示す。
- ⑯敵の旗艦。このユニットを破壊することが、ほとんどのミッションでの勝利条件となっている。
- ⑰資源を含む鉱石がある位置で、数字はマップデータと対応している。このアイコンがあるヘックスに工作機ユニットが隣接し、運搬コマンドを実行することで資源が入手可能。ただし、作戦に失敗した場合や運搬中の工作機が敵に破壊された場合、資源は消失してしまう。
- ⑱トレジャーが置かれている位置で、数字はマップデータと対応している。このアイコンがあるヘックスを自軍のユニットが通過すると入手できる。
- ⑲解放機能を持つユニットで解放するか、特定の資源を消費することで基地を建てる場所。基地には、小型のユニットを収納することができる。収納したユニットは、つぎのターンまでHPと燃料が全回復する。
- ⑳基地を示す緑地のアイコンに戦闘機の絵が描いてある場合、その施設は自軍のパイロットとユニットが格納されていることを示す。このアイコンのあるヘックスで施設を解放すると、そのパイロットとユニットが自軍に加入し、そのミッションから活動できる。
- ㉑ミッションクリアのための目的地。この色をしたエリアまで自軍の旗艦がたどり着くと勝利となる。
- ㉒一見すると障害物のように見えるが、自軍のユニットが攻撃して破壊することが可能。破壊するとマップ上に新たな通路が開ける。
- ㉓ミッション25とミッション36において、噴出する溶岩のおおまかな位置を示している。
- ㉔MAP DATA そのマップ内およびミッションクリア後に入手できるものを一覧で紹介。各項目については以下を参照のこと。
- Enemy 敵ユニットの種類。左からマップアイコンのアルファベット、ユニット名、ユニットの数(デコイは除く)、データの掲載ページを示す。
- 資源 マップ内に点在する鉱石の資源の種類と埋蔵量。左からマップアイコンの数字、資源の名前: 総埋蔵量を示す。
- トレジャー ミッション中、またはクリア後に入手できるトレジャーの一覧。左からマップアイコンの数字(「後」はクリア後に自動入手)、トレジャー名を示す。
- パイロット ミッション中、またはクリア後に加入する自軍のパイロットおよびユニットの一覧。左から加入条件、パイロット名(搭乗機)を示す。加入条件の「敵」はマップ内の基地を解放すると救出できるタイプ、「後」はミッションクリア後に自動的に加入するタイプであることをそれぞれ示している。
- ㉕Check Point そのミッションをクリアするために必要な知識を簡潔に示した。



ミッション攻略

ガイド



## 地球サイド基本テクニック集



地球サイドでプレイする際に、どのような点に気を付けたらいいのか、いくつかのポイントを挙げてみた。これに、システム解説で学んだ基礎テ

### 索敵はミッドナイト・アイを使用

本作では自軍の視界内にいる敵しか攻撃できないため、索敵が非常に重要な要素となっている。その点、地球サイドには索敵専用ユニットのミッドナイト・アイがある。右図はその索敵範囲。周囲4ヘックス分を見渡すことができ、索敵範囲のせまいユニットが多いバイドサイドより圧倒的に有利だ。突出したスピードを活かして自軍の中心部隊よりも先を進み、いち早く敵の様子を探っていく。ただし、武装は射程1のバルカンのみ。もし敵を発見しても、攻撃は仕掛けないで逃げまくるのがセオリーだ。

### ソルモナジウムは常に補充しておこう

地球サイドのユニットを開発するには、3種類の資源のうちソルモナジウムをもっと多く消費する。以下はソルモナジウムが入手できるミッションの一覧だ。もし途中で資源が足りなくなったら、これらのミッションに戻って採掘しよう。中でも埋

バイドに襲われた地球の危機を救うために、大抜擢された新米提督。果たして彼はバイド本星にたどり着けるか?

クニックを加え、自分なりの戦術を編み出そう。戦いに勝つ方法は、プレイヤーの数だけ存在する。その自由度が本作の魅力でもあるのだ。

### ■ミッドナイト・アイの索敵範囲



藏量が多く、ウートガルザ・ロキで敵の大半を倒したあと、ゆっくりと資源の運搬が可能なミッション09がおすすめだ。なお、フォースの開発にはバイドルゲンも必須。序盤は入手が難しいので、フューチャー・ワールドの捕獲弾で敵から奪おう。

### ■ソルモナジウム鉱石のあるミッション

No	ミッション	搭載	攻略ターン数	難易度	ソルモナジウム埋蔵量
04	木星軌道上遭遇戦	P045	30	★★	80×2
06	土星の環	P047	35	★★	320×1
09	カイバーベルト	P050	35	★★★	320×1、160×1、80×2
11	冥王星基地奪回	P052	35	★★★	160×2、80×1
30	バイドの星中枢	P074	40	★★★★★	160×1

## ユニット編成は戦闘機主体で

地球サイドのユニットは、おおまかに分類すると艦船、人型兵器、戦闘機、フォース、補給／偵察に分けられる。このうち、攻撃に直接関係するものは補給／偵察以外。では、これらのユニットのうちどれを主力にすべきなのか。プレイヤーそれぞれで方針は異なるので押しつけはできないが、基本はやはり戦闘機だろう。1ヘックス分しか場所を取らない小型ユニットのため、一度に多くのユニットが出撃可能で、せまい場所でも自由に動き回れる。それに付随する形で、フォースも欠かせない。特定の戦闘機と合体することで、戦闘機の通常武器が増えてより戦いやすくなる。強力な接近攻撃のフォースシュートを持つので、単体での運用もじゅうぶんに可能だ。ただし、合体すると2ヘックス分のスペースが必要となる。状況によって合体と分離を使い分けよう。一方、艦船と人型兵器は一長一短。艦船はチャージ武器の威力と高いHPは魅力だが、ユニットが大きくマップのユニット出撃数を圧迫する。人型兵器は強力な接近攻撃を持つ反面、スピードが遅いユニットが多く、使い方が難しい。

### ■おすすめユニット

#### ストライダー

P125



ミッション01から最終決戦まで使用できる爆撃機。射程が2～4、威力85の武器バルムングが強力だ。1発しか撃てないので、POWアーマーとコンビで運用したい。

#### ウォームヘッド

P123



アロー・ヘッドの改良型。チャージ武器の射線が縦に広いため、密集した敵にまとめてダメージを与える。亜空間航行による奇襲も可能だ。



バトロクロスは変形機能付き。状況によって、飛行形態と人型を使い分けよう。



ダンタリオンのように、地球サイドクリア後に、ようやく開発できるようになるユニットもある。

mission 2

ミッション2  
攻略

#### グレース・ノート

P123



射程が横に6あるチャージ武器が最大の武器。シューティング・スターよりも威力は落ちるが、チャージの溜め時間が短いので、こちらのほうが運用しやすい。

#### フューチャー・ワールド

P126



攻撃後の再移動機能が便利で、せまいマップで活躍できる。被爆弾により、生命系に属する敵ユニットを撃墜するとバイドルケンの入手が可能だ。

## 旗艦はヨルムンガンド級でOK

前述したように、地球サイドの主力は何といつても戦闘機だ。旗艦は小型の輸送艦ヨルムンガンド級でじゅうぶんで、補給と修理ができる「動く基地」として使えればいいし、デコイ機能も役に立つ。ただし、スピードの遅さがやや気になるところ。デコイは作り出せないが、スピードと武装のバランスにすぐれた巡航艦のヴァルガンド級、ガルム級も使い勝手はいいが高価なのが玉に瑕。



ヨルムンガンド級の大きさは2ヘックス分。縦幅も1しかないのでも、せまい場所でも移動に不自由はない。



## INFORMATION

No. 01

太陽系

地球

サイド

## 成層圏での演習

ボス攻撃

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻撃ターン数 25

最大配陣数 10

出撃準備



CHECK UNIT

ストライダー

使用できる初期配属の部隊の中では、ストライダーの武器・バルムンクが強力。1発しか使えないが、使用後すぐにPOWアーマーで補給すれば、毎ターンバルムンクが使えるように。



MAP DATA

ENEMY

A	ミッドナイト・アイ×2	P128
B	アロー・ヘッド×2	P122
C	POWアーマー	P128
D	スタンダード・フォース	P129
E	ヨルムンガンド級	P120

資源

なし

ドロップヤー

1	演習用コンテナ1
2	詠唱1

パイロット【搭乗機】

機	ホワイト隊
FC	ホシ

Check Point

●チェックポイント

敵の崩れた陣形の隙を突いて各個撃破

敵軍のユニットは、すぐにマップ中央まで進んでくる。ユニットのスピード差により、敵の陣形が大きく崩れるので、突出したミッドナイト・アイから順番に倒していく。ヨルムンガンド級とPOWアーマーのデコイを発生させ、囮として最前線に配置してもいい。敵は囮と気がつかずに攻撃してくるので、その隙を突いて攻撃しよう。ただし、アロー・ヘッドのチャージ武器にだけは注意。敵の移動力+射程を計算し、攻撃範囲に入らないこと。



スタンダード・フォースのフォースシユートは威力が高い。あえて合体せずに単体で行動するのもあり。

ミッション攻略

■01 成層圏での演習

042

## INFORMATION

No. 02

太陽系

地球

サイド

宇宙機雲マイン01が設置されている。攻撃されることはないと、破壊しないと移動を妨げられる。地形効果が高い場所はとくにない。

## 月面での演習

ボス攻撃

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25 最大配置数 10

CHECK UNIT

ストライダー

出撃準備



ミッション01後に加わった2組のパイロットが乗るユニットを開発したい。おすすめは強力な武器を持つストライダーと、アロー・ヘッドに合体できるスタンダード・フォース。



## MAP DATA



Check Point

●チェックポイント



敵はマップ1/3程度で進軍停止  
こちらから進軍の必要あり

敵軍はマップの右から8ヘクス程度までは進軍してくるが、それ以後はこちらが近づくまで動かなくなる。手前のマイン01を破壊しながら、自軍を進軍させていこう。その際には、初登場の敵のシーティング・スターが使ってくるチャージ武器に注意。アロー・ヘッドに比べて射程が2マスも長いため、不意に近づくと大ダメージの危険がある。デコイであえてチャージ武器を食らい、溜めを空にしてから攻撃できれば安全だ。

02

月面での演習

## ENEMY

A	アロー・ヘッド×2	P122
B	スタンダード・フォース	P129
C	ミッドナイト・アイ	P128
D	ディフェンシブ・フォース	P130
E	ストライダー	P125
F	POWアーマー	P128
G	シーティング・スター	P123
H	ヨルムンガンド級	P120

## 資源

なし

## トレスヤー

1 演習用コンテナ2  
後 長距離波動砲

パイロット  
【搭乗機】

なし



マイン01を撃破しても熟練度が加算される。旗艦を撃墜するまえに、残らず破壊しておくことだ。

MISSION 2

●ミッション攻略

02

月面での演習

043

## INFORMATION

No. 03

太陽系

地球

サイド

## 火星施設跡調査

ボス攻略

勝利条件 トレジャー「火星施設のデータ」の取得

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 30

最大配置数 10

出撃準備



CHECK UNIT

ミッドナイト・アイ

このミッションから索敵が必要になる。そこでポイントになるのが、索敵距離が長くスピードも速いミッドナイト・アイ。武器はバルカンのみなので、単機で突し攻撃が可能。



MAP DATA

## ENEMY

A	リポー×4	P142
B	バイド・システムα×2	P138
C	ストロバルメフ	P142
D	バイド・フォース	P145

## Check Point

● チェックポイント


**ミッドナイト・アイ**  
 岩に隠れながら先行させる
 

自軍初期配置位置の右にある岩の付け根の岩盤を壊すと、出口付近にリポーが待っているので、一気に進軍しないこと。そこを抜けた後でストロバルトが多数出現。ミッドナイト・アイを岩沿いに先行させ、敵の位置を把握してから右へ進もう。敵は横一列に並んでいることが多い。チャージ武器で一気に殲滅したい。最深部にいるバイド・システムαはチャージ武器を使う。発見したら、ミサイルでチャージ武器の溜めをリセットしよう。

資源	なし
トレジャー	1 工作物の残骸 2 火星施設のデータ 3 評定2
ハイロード【搭乗機】	ウェスティン艦長 グエン隊 FCツキ



シューティング・スターがあれば、射程の長いチャージ武器で岩盤よりもリポーを攻撃できる。

## INFORMATION

No. 04

太陽系

地球

サイド

## 木星軌道上遭遇戦

ボス攻略

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 ソルモナジウム: 160

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 30 最大配備数 14

出撃準備



CHECK UNIT

工作機

「工作機の残骸」を回収すると開発できる。補給機能に加え、ユニットの修理や施設の解放もこなす。このミッションから登場する資源の運搬も、工作機だけができる重要な役目だ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	バイド・フォースx3	P145
B	バイド・システムαx5	P138
C	タブロック	P140
D	腐れ工作機	P139
E	ノーザリー	P134
F	腐れPOWアーマーx2	P139

## 資源

ソルモナジウム: 80

## トランザー

- 1 拡散波動砲
- 2 浮遊コンテナ※ 困難工作機が所持
- 3 低位亜空間航法システム

バイロード  
【搭乗機】

グリーンヒル隊

Check Point  
●チェックポイント

■ 上に進むか、下に進むか  
中央の小惑星で分かれるルート

マップ中央にある小惑星の上を進むと、敵の初期配置位置と近いため、バイド・システムαの群れと遭遇する危険がある。下のルートを進むほうが、敵がバラけていて対処しやすいだろう。自軍の陣形を敷く場所には、回避率が上がる干渉空間がおすすめ。敵のタブロックは中型ミサイルが強力で、ミサイルを迎撃されるので、チャージ武器か光学兵器で攻撃しよう。敵旗艦のノーザリーは2隻あるが、どちらか一方はデコイだ。



敵のデコイに接近すると、自爆に巻き込まれて大ダメージを受ける。  
ノーザリーに対しては離れて攻撃。

■ 04 木星軌道上遭遇戦

045

No. 05

太陽系

地球

サイド

INFORMATION

マップがいくつかのブロックに分けられており、それぞれに敵が待ち構えている。そして、最深部には巨大なドケラドブスが待つ。

## 木星衛星基地調査

ボス攻略

P109

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

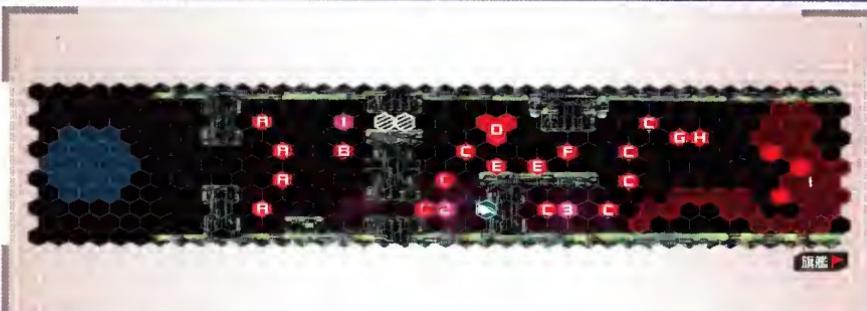
攻略ターン数 35

最大配置数 19

出撃準備

CHECK UNIT

工作機



MAP DATA

## ENEMY

A	リボーアーX4	P142
B	ゲインズ	P141
C	キャンサーX8	P142
D	タブロク	P140
E	ピスタフX2	P138
F	腐れPOWアーマー	P139
G	ビースト・フォース	P145
H	アンフィビアン	P138
I	ドケラドブス	P135

## 資源

なし

## トランジャー

- 1 バイドに関する資料 1
- 2 木星基地の記録
- 3 魔手付きコントロールロッド
- 後 許令3(巡航艦受領許可書)

## パイロット【搭乗順】

- 救 シマクラ隊(グレース・ノート)
- 後 FCカタナ(ディフェンシング・フォース)
- 後 マクスウェル艦長

Check Point

●チェックポイント

最深部のドケラドブスを目指して各ブロックを突破

最初のブロックの敵を倒したら、壁を壊して上からつぎのブロックへ。ミッドナイト・アイを先行させて視界を開き、強敵タブロクをチャージ武器で撃破。同時に、下の通路からも部隊を進めキャンサーを倒そう。シーティング・スターのチャージ武器なら、壊せる壁ごとタブロクにダメージを与えることも可能。最深部のドケラドブスは腹部が弱点だが、そのまえに頭部と胸を破壊しておいたほうが楽に戦えるだろう。



ドケラドブス腹部のチャージ武器は、射程が長くジグザグに進む。絶対に攻撃範囲には入らないこと。

ミッション攻略

05

木星衛星基地調査

## INFORMATION

No. 06

太陽系

地球

サイド

## 土星の環

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 ソルモナジウム: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 21

出撃準備

## CHECK UNIT

アロー・ヘッドbk

アロー・ヘッドの強化版。旧型のアロー・ヘッドを、この機体とミッション05から開発できるウォー・ヘッドへ徐々に乗り換えていく。合体可能なフォースの開発も忘れずに。



## MAP DATA

## ENEMY

A	パイド・フォースx2	P145
B	スカイル・フォースx2	P145
C	腐れ工作機	P139
D	パイド・システムαx2	P138
E	ノーザー	P134
F	アーヴァンクx3	P138
G	ボルド	P132
H	タブロック	P140
I	腐れPOWアーマー	P139

## 資源

1 ソルモナジウム: 320

## トレジャー

1 人型兵器の研究データ

パイロット  
【搭乗編】

なし

Check Point  
●チェックポイント左上から右下に並ぶ  
小惑星を超えずに戦闘

敵の旗艦ボルドは小惑星の隙間を抜けられない。そこでまずは右へ進軍し、マップ中央のソルモナジウム付近で待機。小惑星群を超えてくるパイド・システムαを攻撃する。その場合、ダメージを与えた敵を逃さないこと。艦船に戻されると、つぎのターンに全回復されてしまうのだ。敵の数が減ってきたら補給や修理で態勢を整え、中央付近まで進軍してきたボルドを攻撃。上部のふたつの砲門を破壊後、中心を破壊するのがベストな攻撃方法だ。



基地建設にはソルモナジウムが必要。部隊に修理・補給機が複数あれば、無理に作る必要はない。

●ミッション攻撃

06  
土星の環

047



## INFORMATION

No. 08

太陽系

地球

サイド

## 生物兵器施設跡

ボス攻撃

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻撃ターン数 35

最大配属数 19

出撃準備

CHECK UNIT

プリンシパリティーズ

「耐熱性パイプ」の入手により開発可能となる。このミッションで数多く登場する生命系ユニットには、この機体のチャージ武器が効く。ファイヤ・フォースもあればなあいい。



A-TYPE TACTICS

●ミッション攻略



## MAP DATA

## ENEMY

A	ガウバーx4	P140
B	ゾイドx10	P144
C	バルドル	P137
D	インスルー	P136
E	ゴマンダー	P136

## 資源

なし

## トレジャー

- 1 白兵戦強化武装  
2 階電子砲

バイロード  
【搭乗機】

- 1 ワタナベ艦長  
2 ベナブルズ

## Check Point

●チェックポイント

ボスのゴマンダーより  
インスルーが強敵

接近戦に強いガウバーは離れて攻撃し、ゾイドは数が多いのでチャージ武器でまとめて倒そう。バルドル内部にもゾイドが潜んでいるため、出てくるまえにバルドルを集中攻撃し、搭載しているゾイドもろとも倒したい。その先に出現するインスルーは頭が弱点だがHP660を誇るタフな敵。チャージ武器やストライダーのバルムンクで一気に撃墜しないと、つぎのターンに複数の脚部から攻撃を受けてしまう。ボスのゴマンダーは目を狙えばOK。



08

生物兵器施設跡

049

緑色で表示されている場所がインスルーのつぎのターンの移動先。そこに待機していると一撃で撃墜される。

No. 09

太陽系

地球 サイト

## INFORMATION

ソルモナジウムの埋蔵量がもっとも多く、資源稼ぎに最適。また、点在する氷塊を破壊すれば、安全に熟練度を稼ぐことも可能だ。

## カイバーベルト

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 ウートガルザ・ロキの破壊、または自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量 ソルモナジウム: 640

攻略ターン数 35

最大配置数 31

出撃準備

CHECK UNIT

工作機

8ターン目までウートガルザ・ロキを守る戦線を維持するため、工作機で修理や補給を担当し、資源を運搬する際にも役立ってくれる。旗艦も搭載可能な艦船がいいだろう。



## MAP DATA

## ENEMY

A	スケイル・フォース×5	P145
B	アーヴァンク×5	P138
C	タブロック×2	P140
D	ノーザリー	P134
E	バイド・フォース×4	P145
F	バイド・システム×4	P138
G	隕石POWアーマー×4	P139
H	ボルド×2	P132
I	ゲインズ×2	P141

## 資源

- 1 ソルモナジウム: 160
- 2 ソルモナジウム: 80
- 3 ソルモナジウム: 320

## トレジャー

- 1 地球からの手紙
- 2 水中制御システム

## パイロット【搭乗機】

- ロバーツ隊
- FC: ヤマ

## Check Point

●チェックポイント

ウートガルザ・ロキのソーラービームで敵を一掃

まずはチャージが完了する8ターン目まで、ウートガルザ・ロキを何としても守り抜くこと。敵は氷塊を壊してまで先へ進んでこないので、進入ルートはマップ右上からに絞られる。こちらは、それを塞ぐように陣形を整えて敵を食い止めよう。7ターン目に射線上から味方ユニットをどけて、8ターン目にソーラービームを発射。これで、大半の敵は撃破できる。トレジャーの回収、資源の運搬、氷塊を破壊しての熟練度稼ぎはそのあとでもいい。ただし、旗艦のボルドを含めて一部の敵が射線上から逃れているため、そこへ工作機を単独で先行させるのは危険だ。敵の初期配置の左と下の岩陰それぞれにボルド、ソルモナジウム❶付近にアーヴァンク+スケイル・フォースやゲインズが待機している可能性が高い。もし敵を見たら、氷塊を壁にして遠距離から攻撃を仕掛け、その数を減らしていく。なお、ウートガルザ・ロキはチャージが完了すれば何度でも発射可能だ。

## INFORMATION

No. 10

太陽系

地球

サイド

## 衛星トリトン地下

ボス攻略 P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配備数 15

出撃準備



CHECK UNIT

フロッグマン

水があるマップのひとつ。水中や滝は、光学兵器の威力が落ちるが、反面、非常に高い地形効果があり、敵の攻撃を回避しやすい。

水に連したユニットがいるのが理想。エーガル級は開発に大量の資源が必要なうえ、配置スペースもやや大きい。ならば、POWアーマーから開発できるフロッグマンを作ろう。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ビースト・フォース×3	P145
B	ガスダーネッド	P134
C	アンフィビアン×3	P138
D	レディ×3	P137
E	腐れPOWアーマー	P139

## 資源

なし

## トランサー

機 機体軽量化素材

パイロット  
【搭乗席】

なし

 Check Point  
●チェックポイント

 中央の滝を利用して  
敵を迎撃していく

マップ中央に流れる滝は、回避率・攻撃減衰率ともに50%アップ。アンフィビアン+ビースト・フォースが進軍してくるので、滝にユニットを隠して敵を迎撃とう。一方、水中からは3機のレディが迫る。相手は密集していることが多いので、チャージ武器が使える戦闘機をあらかじめ水中に配置しておくと、まとめてダメージを与えられる。ボスのガスダーネッドは攻撃手段がひとつしかない。チャージ武器もないので簡単に倒せるはずだ。



水面に浮く氷塊に対しては、プリンシパリティーズ+ファイヤー・フォースの炎系武器の効果が高い。

  
●ミッション攻略

10

衛星トリトン地下

051

No. 11

太陽系

地球

サイド

## 冥王星基地奪回

勝利条件：冥王星基地グリニルを占領(解放)する

敗北条件：占領機能を持つユニットの全機撃墜、または自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量

ソルモナジウム: 400

攻略ターン数 35

最大配置数 33

出撃準備



CHECK UNIT

フューチャー・ワールド

フューチャー・ワールドの捕獲弾で氷塊を攻撃すれば、バイドルゲンの獲得が可能。ここで資源を大量に獲得したい。また工作機が複数あると解放、修理、探査に大活躍できる。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ノーザー	P134
B	Uローディングレーザー×2	P143
C	腐れ工作機	P139
D	ゲインズ×2	P141
E	タブロック	P140
F	腐れPOWアーマー×2	P139
G	コンバイラ	P132
H	バイド・フォース×2	P145
I	バイド・システムα×2	P138

## 資源

1	ソルモナジウム: 160
2	ソルモナジウム: 80

## トランパー

1	軌道戦闘機の設計思想
2	バイド星系の位置データ

## バイロシート【招集編】

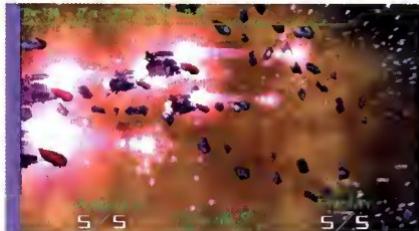
1	ゴルサッヂ隊
2	FC: ハナ

## Check Point

●チェックポイント

3つのルートのうち  
選択するなら中央突破

マップ上のルートは大量の氷塊が行く手を阻み、下のルートは障害物が少なく移動は楽だが、位置的にチャージ武器が使いにくい。おすすめは冥王星上を通る中央突破のルート。地形効果により回避率と攻撃減衰率 30%アップの恩恵が受けられ、敵の攻撃をかわしやすい。ただし、消費移動力が大きく、スピード 2 のユニットは 1 ヘックスずつしか進めない。



チャージ武器は光学兵器ではなく、粒子兵器に分類される。そのため、攻撃減衰率の影響を受けない。

**スタートしたら衛星カロンを目印にして右へ進軍**  
部隊をマップ右へ進むと、まず衛星カロン左にある施設付近で、ゲインズやリロッチャ・リンクレーザーと遭遇する。ゲインズのチャージ武器は毎ターンチャージが溜まるので、最優先で倒しておきたい。この近辺の敵の索敵距離はたいていが3。ミッドナイト・アイを先行させれば容易に発見できるが、索敵距離7を誇るヘイムダル級を出撃させれば、より楽に索敵ができるだろう。

### 建設候補ポイント付近から進路を上へ変更する

衛星カロン付近の施設付近にいる敵を倒したら、続いて上に進路を変え、冥王星基地周辺のコンバイラやタブロックの撃破を目指そう。敵の旗艦のコンバイラは索敵範囲が広いため、無闇に近くと周りの敵から先制攻撃を受けてしまう。自軍のユニットの足並みをそろえて少しずつ進軍しよう。敵は氷塊を破壊しないため、マップ上部分に散らばる氷塊を壁にして戦う作戦も有効だ。

### 目標すべき目標地点はグリトニル基地の入口

グリトニル基地入口を、人型兵器や工作機などの占領機能を持ったユニットで解放し、占領度を100%にすることがこのミッションのクリア条件。グリトニル基地左下に、口を開けたような場所が見えるが、それが解放すべき基地施設となる。基地の解放には最短でも2ターンは必要なので、あちこちに寄り道しすぎて規定ターン数をオーバーしないように注意すること。

### 敵を全滅させてもクリアせずギリギリまで氷塊を壊す

このミッションは、グリトニル基地を解放するとクリアできることは前述した。敵を全滅してもクリアにならないので、トレジャーの回収や資源の運搬は敵の全滅後でOKだ。また、マップ上部に大量に存在する氷塊は、ユニットの熟練度稼ぎに最適といえる。今までのミッションであまり戦いに参加できなかつたユニットを中心に、氷塊を壊しまくって熟練度を上げていこう。



ミッション09以降に開発できるヘイムダル級。開発には莫大な資源が必要なだけに強力だ。



コンバイラのチャージ武器は、射線が二叉に分かれダメージが広範囲に及ぶ。威力も強力。



POWアーマーや工作機など、すべての占領機能を持ったユニットが全滅してもミッションは失敗。



氷塊はフォースシャーク一撃で破壊可能。戦闘機から分離して、フォース単独で攻撃にあたろう。

## INFORMATION

No. 12

異層空間

地球

サイド

バイド本拠地に向けて異層空間に突入。進入できない時空の壁がマップの上下を占めるため、ユニットが移動できる空間が限られる。

## 26次元の入口

ホス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配備数 23

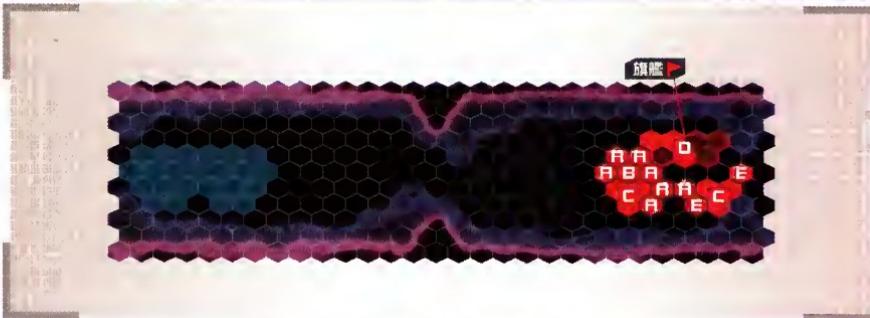
出撃準備



CHECK UNIT

ダイダロス

マップ中央の上下にせばまつた空間が激戦地。ここに敵が密集しやすいので、「軌道戦闘機の設計思想」で作れるダイダロスのような、チャージ武器の攻撃範囲が広い戦闘機が便利。



ミッション攻略

迷彩サイト

12

26次元の入口

MAP DATA

ENEMY

A	ストロバルトボマー×7	P143
B	ゲインズ	P141
C	タブロック×2	P140
D	ボルド	P132
E	腐れPOWアーマー×2	P139

資源

なし

トレジャー

なし

ハイロウト  
【招集編】

なし

Check Point

●チェックポイント

マップ中央のせまい通路をはさんでの攻防

2ターン目には、ストロバルトボマーラがマップ中央付近まで到達してくるが、こちらは無理に急がず、武器のチャージを完了して陣形を整えてから進軍しよう。盛り上がった時空の壁の陰にミッドナイト・アイを置き、敵を視界にとらえてから攻撃開始。中でも毎ターン、チャージ武器を使ってくるゲインズは、発見したら最優先で撃破すること。索敵範囲内の敵を一掃したら戦力を再編し、タブロックやボルドが待つ右へ進軍して決戦だ。



ゲインズをチャージ武器で攻撃すると、チャージ武器で反撃される。無難に行くなら他の武器で攻撃しよう。

## INFORMATION

No. 13

異形空間

地球 サイド

## ワープ戦の脅威

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム: 160

ボス攻略

P111

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻撃ターン数 35 最大配備数 23

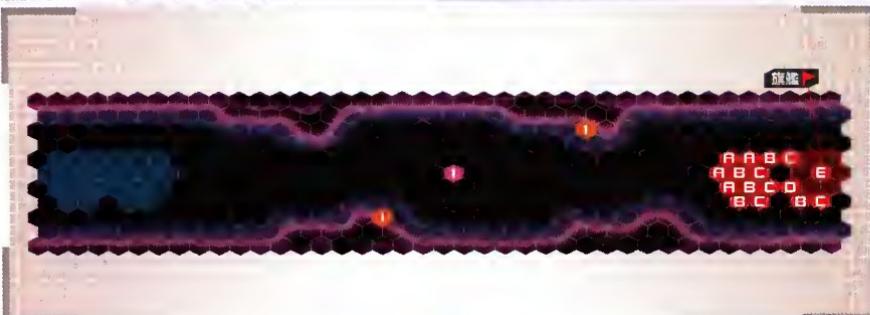
出撃準備



CHECK UNIT

ウォー・ヘッド

ユニットが移動可能な空間がせまいために敵が密集しやすい。チャージ武器の射線が縦に広いウォー・ヘッドで一掃しよう。スタンダード・フォースCと合体すれば、通常武器も強力だ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	Uロッヂ・リンクレーザーx4	P143
B	スケイルフォースx5	P145
C	アーヴァンクx5	P138
D	腐れPOWアーマー	P139
E	ファインモーション	P133

## 資源

1 エーテリウム: 80

## トレジャー

1 バイドに関する資料 2

パイロット  
【搭乗機】

なし

## Check Point

●チェックポイント

初登場の巨大バイド  
ファインモーション

Uロッヂ・リンクレーザーやアーヴァンク+スケイル・フォースが、4ターン目にトレジャーのある付近まで進入してくる。トレジャーの手前で迎撃態勢を整えよう。敵は密集していることが多いので、射線が縦に広いチャージ武器が役立つ。ただし、ファインモーションが奥のエーテリウム近辺に待機しているので、敵の撃墜を焦るあまりに前に出過ぎないこと。不用意に突入すると、強力なチャージ武器の餌食となってしまう。



ファインモーションは、ファインアタックとファインレーザーが強力。ユニットを隣接させるのはとくに危険。

CHARACTER 2

ミッション攻撃

13

ワープ戦の脅威

055

## INFORMATION

消費移動力の大きい歪曲干渉空間がマップの大半を占める。スピードの違いによって自軍の陣形が崩れやすいため、慎重な進軍が必要。

No. 14

異層空間

地球

サイド

## 次元の狭間

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム: 160

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 30

最大配画数 21

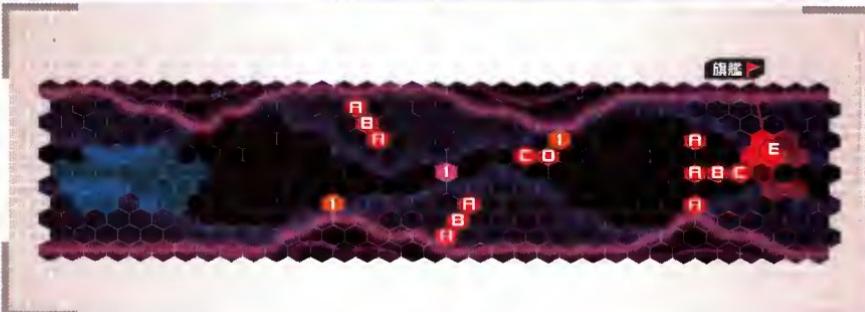
出撃準備



CHECK UNIT

フューチャー・ワールド

歪曲干渉空間の影響を受けてにくいスピードのあるユニットの使い勝手がいい。中でもフューチャー・ワールドは、スピード5を誇り、攻撃後に再移動もできるすぐれものだ。



## ミッション攻略

## MAP DATA

## ENEMY

A	ストロバリストボマー×7	P143
B	ゲインズ2階電子砲装備型×3	P141
C	麻痺POWアーマー×2	P139
D	Uロッヂ・リングレーザー	P143
E	コンバイラ	P132

## 資源

1 エーテリウム: 80

## トレジャー

1 エーテリウムの塊

## バイロット【招集編】

なし

## Check Point

● チェックポイント

途中で待ち構える敵に不意を突かれないよう注意

マップでも分かるように所々に敵が待ち構えているので、さきを急ぐのは危険。マップの初期配置を確認し、敵が潜む場所にミッドナイト・アイを飛ばしながら各個撃破していく。危険な敵は、ターンごとにチャージ武器が使えるゲインズ2。索敵は横からではなく上下から行なおう。歪曲干渉空間を移動するときは、2以上のスピードが必要なことも忘れない。旗艦のコンバイラは、艦首のチャージ武器の溜めをリセットしてから攻撃だ。



トレジャーの周辺は、歪曲干渉空間にはさまれて通路状になっている。陣形が崩れやすいので注意。

## INFORMATION

No. 15

異層空間

地球 サイド

これまでと雰囲気が一変。ユニットが触れると押し潰されてしまうデジタルウォールが、マップの上と下を左右に行き来している。

## 逆流空間A

ボス攻撃

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配置数 23

出撃準備

CHECK UNIT

グレース・ノート



マップの移動範囲が限られるため、敵の陣形は横長になりやすい。グレース・ノートの射程距離が6と長いチャージ武器ならば、奥にいるユニットまで攻撃が届くはずだ。



CHAPTER 2

ミッション 攻略

## MAP DATA

## ENEMY

A	ビーストフォース×5	P145
B	アンフィビアン×5	P138
C	ボルド×2	P132

## 資源

なし

## トレジャー

なし

バイロード  
【搭乗編】

なし

Check Point

●チェックポイント

中央に集まっている敵を  
チャージ武器でまとめて攻撃

デジタルウォールと時空の壁の間には、1ヘックス分の安全地帯がある。ミッドナイト・アイはここに進入し、敵の様子を探ろう。敵はデジタルウォールの移動範囲には入らないので比較的安全なのだ。そして、まとまっている敵を見たら、チャージ武器で一掃する。ただし、アンフィビアン+ビースト・フォースは亜空間を移動している可能性が高い。ニーズヘッグ級を出撃させて、亜空間バスターで亜空間の敵を一掃する作戦も考えておこう。



逆流空間に複数される移動する壁。物資として其を奪うのかまかではないが、これの移動先にいると潰されてしまう。

デジタルウォールは上が右、下が左へ1ターンに2ヘックス移動し、マップ端まで行くと戻ってくる。

15

逆流空間A

057

## INFORMATION

No. 16

異層空間

地球 サイト

## 逆流空間B

所々に時空の壁があり、ユニットの通る空間がせまい。また、中央にはエーテリウムの鉱石と時空の壁がありルートが上下に分かれる。

ボス攻撃

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム: 160

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

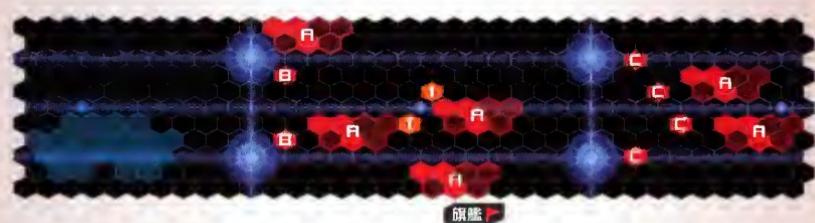
最大配画数 21

出撃準備



CHECK UNIT

ウォー・ヘッド



せまい空間で戦う場合、射程範囲の幅広いチャージ武器を持つ機体で攻撃すれば、敵と横難をそろえなくても攻撃が当たる。ウォー・ヘッドやフュー・チャ...ワードがおすすめだ。

## MAP DATA

## ENEMY

A	ボルド×6	P132
B	腐れPOWアーマー×2	P139
C	ストロバルトボマー×4	P143

## 資源

1 エーテリウム 80

## トレジャー

なし

## バイロット【招集用】

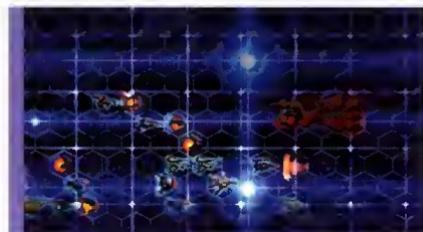
なし

## Check Point

●チェックポイント

次から次へと現われるボルドは弱点を集中攻撃で倒す

マップ右に少し進むといきなり2隻のボルドと出会う。まずは初期配置場所から動かず、各機体のチャージが完了してから進軍すること。ボルドを素早く倒すなら、上部の砲門は無視して弱点の中心部だけを狙う。その後も、チャージを溜めてから進軍→ボルドの弱点を集中攻撃……という戦法は同じ。最深部にはストロバルトボマーがいるためボルドに近づきにくいか、その場合はデコイを囮にしておびき出そう。旗艦はマップ中央下にいる。



敵のチャージが完了していると、こちらのチャージ武器で攻撃した直後に反撃されることがある。

## INFORMATION

No. 17

異星空間

地球

サイド

## 逆流空間C

ボス攻器

P111

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大記録数 23

出撃準備



CHECK UNIT

グレース・ノート

チャージ武器の射程が長ければ、デジタルウォール越しでも攻撃が可能。ゲインズ2のチャージをリセットしてから、グレース・ノートのチャージ武器で攻撃するのが安全で効果的。

MISSION  
CHAPTER 2  
逆流空間C

●ミッション攻略

■17

逆流空間C

## MAP DATA

## ENEMY

A	ゲインズ2機電子砲装備型x4	P141
B	グリッドロックレッド	P1133
C	キャンサーx6	P142
D	グリッドロック・ブルー	P133

## 資源

1 エーテリウム 160

## トレジャー

1 電撃誘導リーダー

パイロット  
【搭乗席】

なし

Check Point  
●チェックポイント雌雄つかいのバイド  
クリッドロックが初登場

中央のデジタルウォールに到達したら、触れない範囲でその上下に待機。ミッドナイト・アイを上下どちらかの壁沿いに先行させ、敵を発見したら先制攻撃を仕掛ける。ゲインズ2はチャージ武器に対してチャージ武器を撃ち返してくるので、敵の溜めをリセットするか、相手の索敵範囲外から攻撃すること。ボスのグリッドロックは四方に砲門を持ち、1ターンに最大5回攻撃が可能。ひとつずつ潰すよりも、中央のコアだけ狙ったほうが効率的だ。



中央のデジタルウォールは時計回りに円を描くように移動。ユニットが押し潰されないようにすること。

059

## INFORMATION

No. 18

異星空間

地球 サイト

## 螺旋空間

ボス攻撃

勝利条件：自軍の旗艦の目標地点への到達

資源埋蔵量：エーテリウム:160

敗北条件：自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数：35 最大配置数：21

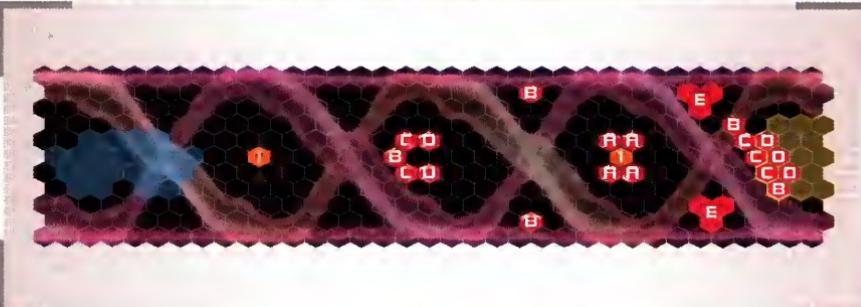
出撃準備



CHECK UNIT

ミッドナイト・アイ

これまでのミッションでは、敵にも索敵範囲の広いユニットがいたが、ここに出現する敵の最大索敵範囲は3とせまい。自軍のミッドナイト・アイの索敵能力を心置きなく発揮できる。



ミッション攻略

18  
螺旋空間

MAP DATA

## ENEMY

A	隕れPOWアーマー×4	P139
B	ストロバルトボマー×5	P143
C	スケイル・フォース×5	P145
D	アーヴァンク×5	P138
E	タブロック×2	P140

## 資源

1 エーテリウム:80

## トレジャー

なし

## パイロート【搭乗機】

なし

Check Point  
●チェックポイント重力場の流れに逆らわず  
足並みそろえて進軍すればOK

敵軍はタブロック以外は小型の機体ばかりで、強敵はアーヴァンク+スケイル・フォースぐらいた。重力場にさえ気をつければ、苦労するミッションではない。相手の索敵範囲も最大3。ミッドナイト・アイならば、相手に気がつかれず索敵範囲内に姿をとらえることが可能だ。ミッドナイト・アイを少しずつ進軍させ、敵を発見したら各個撃破していくOK。なお、このミッションでは旗艦が目的地に到着しなければクリアとならない。



スピードが2のユニットは、消費移動力2.5の重力場(強)のあるへきヶ岳を矢印と逆に進むことはできない。

060

## INFORMATION

No. 19

異層空間

地球

サイド

## ワープアウト

ボス攻撃

P109

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 22

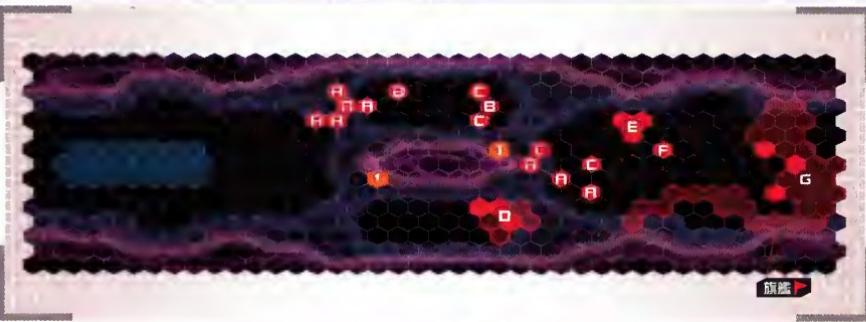
出撃準備



CHECK UNIT

ウォー・ヘッド

ウォー・ヘッドやダイダロスの亜空間航行を使えば、壁をはさんだ上下のルート変更も簡単。チャージ武器の攻撃範囲も広く、密集した敵と戦う際にも役立ってくれるだろう。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ストロバルトボマー×8	P143
B	腐れPOWアーマー×2	P139
C	UDツーリングレーザー×4	P143
D	ボルド	P132
E	タブロック	P140
F	ゲインズ2 電子砲装備型	P141
G	ドブケラドブスの尻?	P135

## 資源

1 エーテリウム 160

## トレジャー

機 鈎爪式コントロールロッド

バイロット  
【搭乗機】

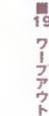
なし

分断されたルートの敵は  
残らず倒してから進軍

マップ中央部分が時空の壁によって分断されている。まず上のルートにいる敵を全滅させてから下へ進み、通路を塞ぐボルドと出口付近の敵を倒す。部隊を分けるよりも、各ルートの敵を全体で倒すほうが無難だ。そうやってタブロックとゲインズ2を撃破し、最深部のドブケラドブスの尻を攻撃。以前よりも尻尾の動きが大きくなり、近づきにくくなつたが、攻撃方法や射程はミッション05と同じ。頭と胸を破壊してから弱点の腹部を狙おう。



尻は、ミッション05で初遭遇したドブケラドブスに比べて、HPや攻撃の威力が若干上がっている。



061

## INFORMATION

No. 20

バイド本拠地

地球 サイド

## バイド星系外縁部

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン: 1600

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 23

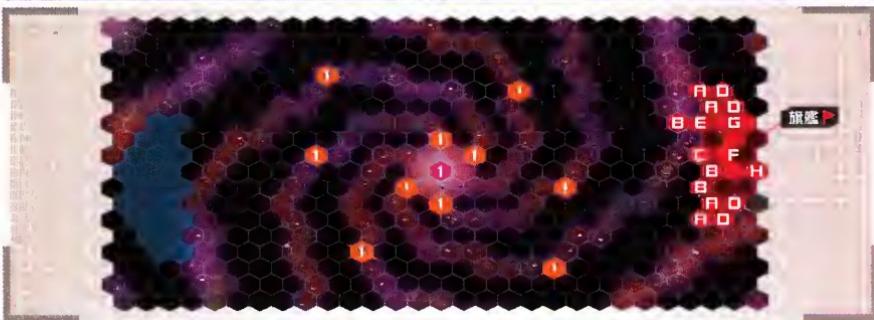
出撃準備



CHECK UNIT

ケルベロス

入り組んだ地形のため、射線が一直線のチャージ武器は使いにくい。おすすめはケルベロスで、姿勢的な射線を描くチャージ武器によって物陰の敵にもダメージが与えられる。



## MAP DATA

## ENEMY

A	クローフォースx4	P146
B	Uロッヂミサイルx3	P143
C	ゲインズ2閉電子砲装備型	P141
D	クローコローx4	P139
E	メルトラフト	P143
F	コンバイラ	P132
G	ノーザリー	P134
H	隕れPOWアーマー	P139

## 資源

バイドルゲン: 160

## トロフィー

バイドルゲンの塊

パイロット  
【搭乗機】キートン艦長  
ソン隊  
FC:ウミ

## Check Point

●チェックポイント

マップ中央付近の  
バイトルゲンを利用する

4~5ターン目に、ゲインズ2やクローコロー・フォースらがトレジャー手前付近に到達する。これらはいずれもチャージ武器を持っているため、自軍を通常空間で待機させるのは危険。資源の鉱石はチャージ武器を通さないので、中央に並ぶ4つの鉱石を壁にして敵を迎撃しよう。ストライダーのバルムンク、ケルベロスやウォーヘッドのチャージ武器が有効だ。旗艦のコンバイラは、チャージ武器を破壊してしまえば怖くない。



ミッション後に開発できる工作機2号機は大型化されて資源の運用量がアップしたが、運用はしにくい。

## INFORMATION

No. 21

バイド本拠地

地球 サイド

上下から伸びるバイドの枝がユニットの移動の妨げになるが、その反面、地形効果も高いので敵の攻撃を回避するのに役立てよう。

## 幻想空間

ボス攻撃

P111

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大記憶数 19

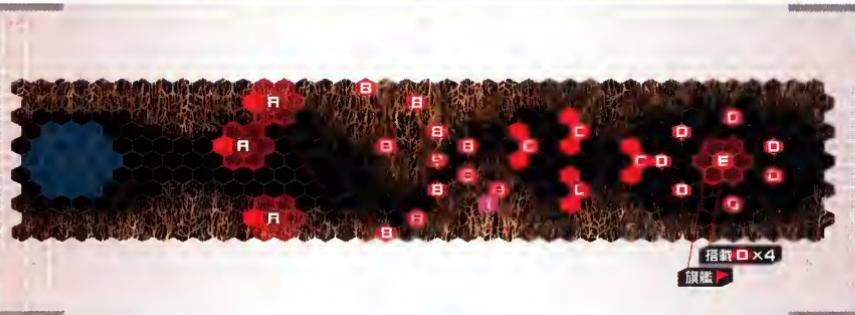
出撃準備



CHECK UNIT

グレース・ノート

チャージ武器を妨げる障害物がない。このようなマップでは、グレース・ノートの横振のチャージ武器が活かせる。上手く射線が合えば、素敵範囲外の見えない敵もまとめて撃てる。



ミッション攻略

MAP DATA

ENEMY	
A	ムーラx3
B	ミッドx11
C	ジータx4
D	ベルメイト肉塊x 11
E	ベルメイト本体

P140  
P144  
P144  
P145  
P133

資源 なし

トレジャー 1 人型兵器用波動砲

パイロット 【搭乗機】 なし

Check Point

●チェックポイント

陣形を整えて進めば  
苦戦することはほぼない

最初に遭遇するムーラは体当たりしかできないので、遠距離から弱点の頭だけを狙えばOK。ミッドやジータも数こそ多いが、遠距離からの攻撃に弱い。ミッドナイト・アイを先行させ、その後ろを戦闘機部隊が付いて行けば、苦労せずに進めるだろう。マップ右端にいるボス戦では、まず正面を守る肉塊を破壊。つぎにベルメイト本体を視界にとらえ、チャージ武器主体で1ターン以内に倒す。搭載する肉塊が出てくるまえに決着をつけたい。



ベルメイトは亞空間バスターを持つ。ウォームヘッドやダーマロスは亞空間航行のまま接近しないこと。

MAP

幻想空間

063

No. 22

パイド本拠地

地球

サイド

INFORMATION  
マップ中央の11×11マス分は、ブラックホールの影響を受けて進入は不可能。そのため、進行ルートは上端か下端のふたつに限られる。

## 暗黒の星の脅威

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 25

出撃準備



CHECK UNIT

ダイダロス



## MAP DATA

## ENEMY

A	闇ねPOWアーマー×4
B	ゲインズ3白兵戦型×10
C	ゲインズ2陽電子砲装備型×5
D	ゲインズ×5
E	コンバイラ
F	ノーザリー×2

P139

P142

P141

P141

P132

P134

## 資源

なし

## トレジャー

1 錫属性性能向上システム

バイロード  
【搭乗機】

FC:アナ

## Check Point

●チェックポイント

戦力の集中は戦術の基本  
片方のルートに全軍で進撃

敵は部隊をふたつに分け、ブラックホールの上と下のふたつのルートで進軍し、5ターン目にマップの中間地点まで到達する。自軍が戦闘機主体でユニット数が多いならば、こちらも部隊をふたつに分けてもいい。だが、敵が戦力を分散したならば、こちらは逆に戦力を集中するほうが優位に戦える。進行ルートは、トレジャーを回収できる上側がおすすめ。敵のチャージ武器の的として、デコイを行わせるといい。敵の旗艦のコンバイラもマップ上部にいることが多いので、発見したら早めに倒してクリアしよう。

ちなみに、マップ中央にあるブラックホールの影響は、中心に近づくほど高くなり、LV1～LV3まで段階的に回避率、攻撃減衰率、消費移動力が上がっていく。敵からの攻撃に対しては、ダメージの心配は少ない反面、スピードの遅いユニットがブラックホールに近づきすぎると、移動が思うようにできなくなり、戦闘の妨げとなることがある。

## INFORMATION

No. 23

パイド本拠地

地球

サイド

## 水棲生命体調査

ボス攻略

P111

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン:320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

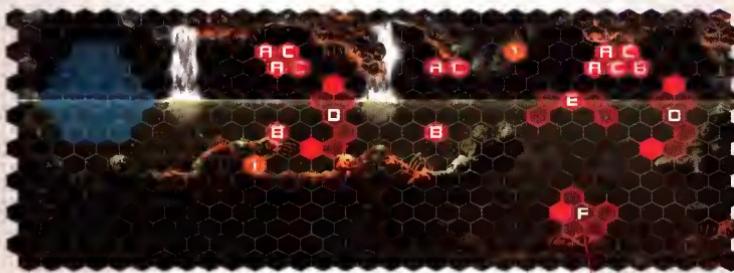
攻略ターン数 25

最大配点数 21

出撃準備

CHECK UNIT

フロッグマン



## MAP DATA

## ENEMY

A	アイビー・フォース×5	P146
B	腐れ工作機×3	P139
C	マッド・フォレスト×5	P139
D	ビラシヌス×2	P137
E	ガスター・ヘッド	P134
F	ヨークゴーン	P137

## 資源

1 バイドルゲン:160

## トレスジャー

なし

バイロット  
【搭乗編】

なし

## Check Point

●チェックポイント

ヨークゴーンよりも  
注意すべきはビラシヌス

まずは、マッド・フォレスト+アイビー・フォースが亜空間を進んでくる。こちらは滝付近で陣形を整え、亜空間にいる敵がこちらのユニットに接触して姿を現わすのを待って攻撃。その先にいるビラシヌスは弱点の頭を倒せば撃破可能だ。チャージ武器やフロッグマンの対空武器で集中攻撃をかけよう。ボスのガスター・ヘッドはミッション10と同じ戦い方で問題はない。最深部の水底に隠れるヨークゴーンは、体当たりに注意し、遠くから攻撃しよう。



クリアの規定ターン数がこれまでよりも短い25ターン。のんびりしていると時間切れになる恐れがある。

MISSION 2

●ミッション攻略

23

水棲生命体調査

065

No. 24

パイド本拠地

地球

サイド

## 水棲生命体調査2

ボス攻略

P109

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン: 240

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 19

出撃準備

CHECK UNIT

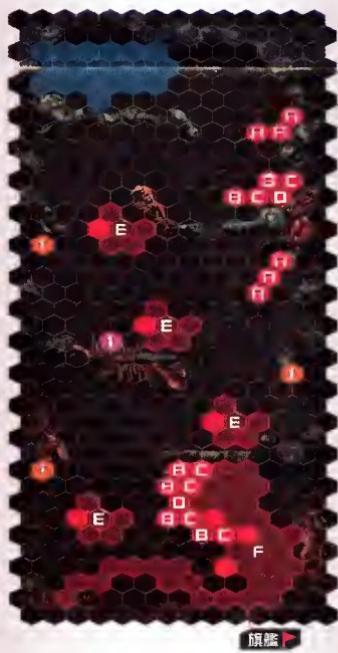
POWアーマー

水中は消費する移動力と燃料が大きいので、スピード3以上のユニットをそろえ、燃料・武器補給用のPOWアーマーも2隻以上は出撃させたい。デコイも対ボス用の脇として役に立つ。

ミッション攻略

サード

■24 水棲生命体調査2



MAP DATA

## ENEMY

A	レディ×6	P137
B	ビーストフォース×6	P145
C	アンフィビアン×6	P138
D	属性POWアーマー×2	P139
E	ヨーグゴーン×4	P137
F	ドブクラドブス水棲種	P135

## 資源

1 バイドルゲン: 80

## トレジャー

1 バイドに関する資料 3

## パイロット【搭乗艇】

なし

Check Point

●チェックポイント

スピードの早いユニットで  
慎重に慎重を重ねて進軍

出撃準備でも述べたが、このミッションではスピード2以下のユニットは使いにくく、その中には当然、工作機も含まれる。ダメージを受けても回復が難しいため、いつも以上に慎重な進軍が求められる。ミッドナイト・アイを大切に扱おう。



せっかく工作機を出撃させても、他のユニットの進軍についていけず、置いてけぼりになりかねない。

066



### スタート直後に敵との戦闘 不意を突かれないように

初期配置から右へ進むと、いきなり3機のレディが待ち構えている。最初からミッドナイト・アイやストライダーを右寄りに配置し、1ターン目で姿をとらえて先制攻撃をしかける態勢を整えておくといい。ただし、その下にいるアンフィビアン+ピースト・フォースもそのあとすぐに襲ってくる。攻撃を焦るあまり、敵を深追いして自軍の陣形を崩しすぎないことが大切だ。



水中は攻撃減衰率が通常より高いため、光学武器よりも実弾武器のほうがダメージを期待できる。



### ヨークゴーンの動きを見極め 頭の部分を集中攻撃で倒す

このミッションに出現するヨークゴーンは全部で4体。いずれも、ただでさえせまい通路をその巨体で塞ぐ形で動き回っている。フロッグマンの魚雷やストライダーのバルムンクで、弱点の頭を集中攻撃しよう。ちなみに、ストライダーの出撃数分のPOWアーマーを用意して、常に近くに置くように運用すれば毎ターン、バルムンクが撃てて非常に便利だ。



ヨークゴーンは体当たりしか攻撃手段を持たない。緑で表示されたつぎに動く方向に気を使えばOKだ。



### アンフィビアンが亜空間を通り 味方の旗艦を狙ってくる

最下層のアンフィビアンは、こちらが近づいていくと味方旗艦の近くまで亜空間航行で移動してくれる。亜空間バスターを持つニーズヘッグ級を旗艦にするか、あらかじめ守備用ユニットを旗艦の傍に置くなどの対策を取っておくこと。または、旗艦はスタート地点から動かさず、アンフィビアンが最上部に到達するまえに、主力ユニットでボスを撃墜してもかまわない。



最下層のアンフィビアンが、亜空間を通って旗艦を襲う恐れあり。孤立させないように。



### デコイを囮にしている間に 攻撃用ユニットを近づける

ボスのドブケラトブス水棲種の倒し方も、これまで戦ってきた同種と同じ。ただし、本体と通路が近いため攻撃を受けやすく、さらに水中でユニットが素早く移動できないため、一気に攻撃の射程まで接近することが困難だ。デコイで敵の攻撃を引き付け、チャージ武器やミサイルで頭と胸を破壊しよう。デコイは多いほどよいので、POWアーマーは複数機出撃させておきたい。



胸部と腹部はあと回し。多少の犠牲を払ってでも、とにかく頭部を破壊することを最優先に動こう。

No. 25

パイド本拠地

地球 サイト

INFORMATION  
マップ下部のあちこちから、溶岩が吹き上がってくる灼熱地獄。溶岩にユニットが触ると、一撃で撃墜されてしまう。

## マグマの星突破

ボス攻略

勝利条件 自軍の旗艦の目標地点への到達

資源埋蔵量

パイドルゲン: 400

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 16

出撃準備



CHECK UNIT

トロピカル・エンジェル

「旋回性能向上システム」の入手で開発できる機体。地球軍唯一のスピードと再移動能力で、溶岩の範囲外に逃げるもの簡単。敵のチャージ武器の溜めをリセットするのにも役に立つ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	クローフォース×2	P146
B	魔界工作機×2	P139
C	クローコロー×2	P139
D	ナスルエル×3	P144
E	魔界POWアーマー	P139
F	ゲインズ2 暗電子砲装備型×3	P141

## 資源

1	パイドルゲン: 320
2	パイドルゲン: 80

## トレジャー

1	人型兵器可変システム
---	------------

## パイロット【搭乗機】

なし

## Check Point

●チェックポイント

旗艦は小回りの利く  
小さい艦船がベスト

岩壁とマグマにはさまれて通路がせまく、下から溶岩が頻繁に吹き上がる特殊な地形。スピードの遅いユニットや大きすぎるユニットは向かない。旗艦はスピードがある巡航艦か、比較的小型の輸送艦がいいだろう。敵の数が少なく、種類も小型のパイドばかり。目的地手前にいる3機のゲインズ2が強敵なくらいで、それほど注意すべき敵はない。旗艦の戦力を当てにしなくとも勝てる。



出撃できるユニット数も少ないでの、スピードの速い戦闘機や爆撃機主体の構成で攻めたい。

### 溶岩の噴出パターンを 読んで中に潜り込む

溶岩は1フェーズ(1/2ターン)ごとに刻々と変化し、一定の間隔で噴出している。その噴出場所が、左ページマップの「」部分だ。噴出までは溶岩の位置が緑色で表示されるので、すぐにその場所から後退すること。噴出パターンは山なり(1)と縦一直線(2)の2種類。進行方向1・4番目が1、2・3番目が2で、同じパターンの溶岩は同時に噴出する。さらに、1は高さが2段階、2は縦位置が中央を基準に内から外へと変化する。右図はそのパターン、下表は周期を示したもの。進軍の参考にしよう。ちなみに、溶岩のさきは索敵不能。溶岩が消えたら、いきなり目の前に敵が……ということもありうる。

### ■溶岩の噴出パターン



### ■溶岩が噴出する周期

ターン	1	2	3	4	5	6	7	8	...
フェース	味方	敵	味方	敵	味方	敵	味方	敵	
噴出場所		1		12		1		12	
	高	低		外	内		高	低	外 内

※以降繰り返し



### クロー・クローとナスルエルは どちらも簡単に撃墜可能

自軍初期配置のすぐ下にいるクロー・クロー+クロー・フォースは、チャージ武器をリセットしてしまえば恐れる敵ではない。マップ中央の施設周辺にいるナスルエルは、こちらが近くと移動しはじめると、とはいえ武器の威力も低く、スピード、武器の射程ともにたったの2ヘックス。敵の攻撃範囲内に接近されるまえにチャージ武器で一掃してしまおう。



クローコローのチャージ武器は、3ターンで溜めが完了するが、射程が4と短いためそれほど怖くはない。



### 目的地前に陣取るゲインズ2は デコイを囮にして攻撃

最後に待ち構えるゲインズ2に対しては、まず攻撃用ユニットを上から迫り出す岩陰に隠すか、全軍をやや後退させ、続いて囮のデコイを前線に押し出す。すると、ゲインズ2はデコイをチャージ武器で攻撃してくるはずだ。その後、ゲインズ2のチャージが溜まる一瞬の隙を突き、味方のチャージ武器でまとめてダメージを与えていこう。デコイは一発で撃墜されることはない。



ゲインズ2はこちらを発見すると、味方が射線上にいようと、構わずチャージ武器で攻撃してくれる。

No. 26

パイド本拠地

地球 サイド

## 暴走輸送システム

INFORMATION  
物流システムらしき施設内だけあって、内部は機械的な風景。その壁にニュートが張りつき、暴走したドップが動き回っている。

ボス攻撃

勝利条件 相手を全滅させる

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

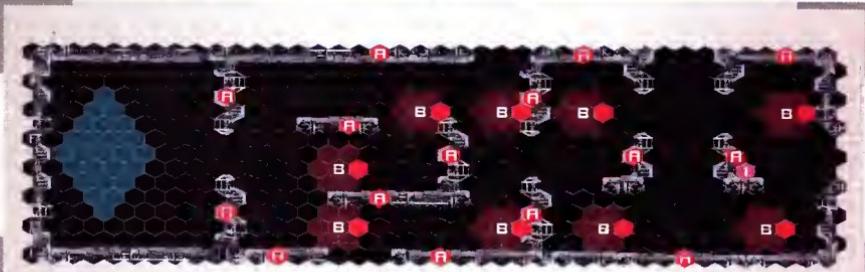
最大配置数 25

出撃準備



CHECK UNIT

ストライダー



MAP DATA

ENEMY

A ニュートx15

P136

B ドップx9

P136

資源

なし

トレジャー

1 巡航艦のパワーアップ

ハイロード  
【搭乗場】

なし

 Check Point  
●チェックポイント

暴走しているドップに近づき過ぎると危険

大きく3つに分けられたブロックのうち、右に4機、中央に5機のドップがいる。ドップは、各ブロックを左回りに動き、これに押し潰されるとユニットが一撃で破壊されてしまう。なるべく遠距離から攻撃しよう。ドップの唯一攻撃可能な場所は背面のコア。近くのニュートを破壊したら、コアに集中攻撃をかける。ただし、調子に乗ってドップを破壊しすぎるとクリア条件を満たしてしまう。そのまえにマップ最深部のトレジャーを回収しよう。



このミッションは、索敵不要なのでマップ全体が見渡せる。ミッドナイトアイを出撃させる必要はない。

ミッション攻略

■26 暴走輸送システム

070

No. 27

パイド本拠地

地球

サイド

## 岩の回廊の遭遇戦

ボス攻撃

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

バイドルゲン: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数

35

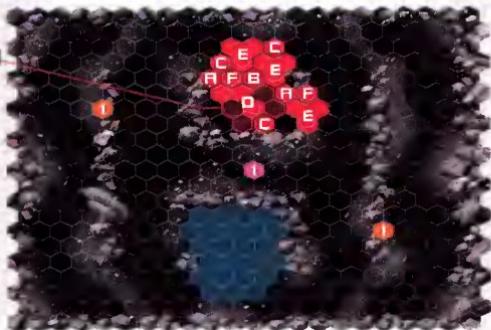
最大配置数 24

出撃準備

CHECK UNIT

トロピカル・エンジェル

旗艦



マップ右側に敵がいることが少なく、チャージ武器を使う機会はありません。通路がせまくて移動するのもひと苦労なこそこそ、再移動できるトロピカル・エンジェルが主力となりうる。

## MAP DATA

## ENEMY

A	アイビーフォース×2	P146
B	腐れPOWアーマー	P139
C	UDロッち・リングレーザー×3	P143
D	ボルド×1	P132
E	タブロック2 改良型×3	P141
F	マッド・フォレスト×2	P139

## 資源

バイドルゲン: 160

## トレジャー

Fリミッターキャンセラー

パイロット  
【搭乗機】

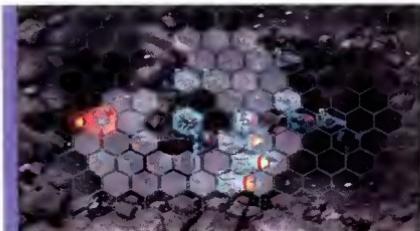
なし

## Check Point

●チェックポイント

最初は左下で敵を迎撃し  
続いて右上に進軍開始

マッド・フォレスト+アイビー・フォースが亜空間航行で、UDロッち・リングレーザーが3つの通路を通って接近てくる。マップ左下で迎撃態勢を整えよう。これらの敵を倒したら全軍で右上へ移動。2機のタブロック2は初期位置付近、ボルドと1機のタブロック2は初期位置右の通路にいる可能性が高い。いずれもチャージ武器が使いにくいので、デコイを囮にしておびき出してから攻撃だ。



武器が誘導ミサイル系や偏向光学兵器ならば、物陰から敵を攻撃することも可能になる。

●ミッション攻撃  
岩の回廊の遭遇戦

27

岩の回廊の遭遇戦

071

## INFORMATION

No. 28

バイド本拠地

地球 サイド

## 腐敗都市

バイドによって侵蝕された都市。マップ下部に腐敗ガス帯がある以外、地形効果を持つ場所はない。物陰を利用して戦おう。

ボス攻撃

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 19

出撃準備



CHECK UNIT

カロン

「Fリミッターキャンセラー」を含む3つのトレジャーによって開発が可能となる、ケルベロスの流れを汲む強力な機体。アンカー・フォース改と合体すれば強力な光学兵器も使える。



## MAP DATA

## ENEMY

A	リボー×13	P142
B	ピ斯塔フ×14	P138
C	ボルト×2	P132
D	腐れPOWアーマー×2	P139
E	ゲインズ3白兵戦型	P142
F	ノーザリー×2	P134
G	タブロック2改良型	P141
H	ナスエルル×4	P144

## 資源

## Check Point

●チェックポイント

## トレジャー

ブロックとブロックの移動時は慎重にユニットを進める

スタート直後に襲ってくるリボーを倒し、最初のブロックの入り口付近に自軍を布陣。視界に入ってくるピ斯塔フを、各戦闘機で順次倒していく。そのあいだ、チャージが溜まつた戦闘機をボルドの撃墜用として送り込む。同時にボルドをひきつける凹として、デコイを使うのも有効だ。ここにいるすべての敵を倒したらつぎのブロックへ。

まず、グレース・ノートに代表される射程の長いチャージ武器で、下に並ぶピ斯塔フを一掃。上から襲ってくるゲインズ3は、ストライターのバルムンクを中心に攻撃する。ゲインズ3は今までのゲインズと異なり、隣接攻撃しかできないため恐れる敵ではない。あとは、付近に残るタブロック2とピ斯塔フを倒し、陣形を整えて右へ進むだけ。注意すべき敵は、最深部手前のボルドくらいだ。なお、マップ唯一の施設には新たにパイロットユニットがいる。忘れずに解放すること。

ちなみに、このミッションの敵の旗艦はノーザリー。拍子抜けするくらい簡単に倒せる。

## INFORMATION

No. 29

パイド本拠地

地球

サイド

## パイドの星上空

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 27

出撃準備

## CHECK UNIT

カロン

カロンのチャージ武器は射線が縦に曲がりくねっていて、広い空間では使いにくい。しかし、このマップのような入り組んだ地形では逆に有利に働く。物陰から発射しても命中する。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ノーザリー	P134
B	パイド・フォース×3	P145
C	ゲインズ2階電子砲装備型	P141
D	タブロック3高機動型×2	P141
E	Uロッヂ・リングレーザー×2	P143
F	Uロッヂ・ミサイル×3	P143
G	パイド・システムα×3	P138
H	コンバイラ	P132

## 資源

1 バイドルゲン: 160

## トランジーナー

なし

## パイロット【搭乗機】

なし

中央左下で敵を迎撃してから  
コンバイラを目指して進撃開始

大半の敵は、さまざまなルートを通ってマップの中央を目指す。こちらは軍を分けずに、中央左下のやや広い空間に布陣。各ルートから現われる敵を各個撃破していく。ゲインズ2やタブロック3は、中央から現れる可能性が高く、主力はこれに当たる。右と上からもパイド・システムαやUロッヂ・ミサイルが現れるので、これらに対処することも忘れずに。敵を掃討したら、あとは初期配置付近のコンバイラを撃破してクリアとなる。



ミッドナイト・アイを前面に出して待っていれば、約7~8ターン目に敵が視界に入るだろう。

ミッショングループ攻撃

29

パイドの星上空

073

## INFORMATION

No. 30

バイド本拠地

地球 サイド

全ミッション中もっとも広いマップだが、障害物が多くてユニットが行動しにくい。バイドの本拠地だけあり、敵の数也非常に多い。

## バイドの星中枢

勝利条件 バイドの中枢を破壊する

資源埋蔵量  
ソルモナジウム: 160  
エーテリウム: 160  
バイドルゲン: 480

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 40 最大配置数 37

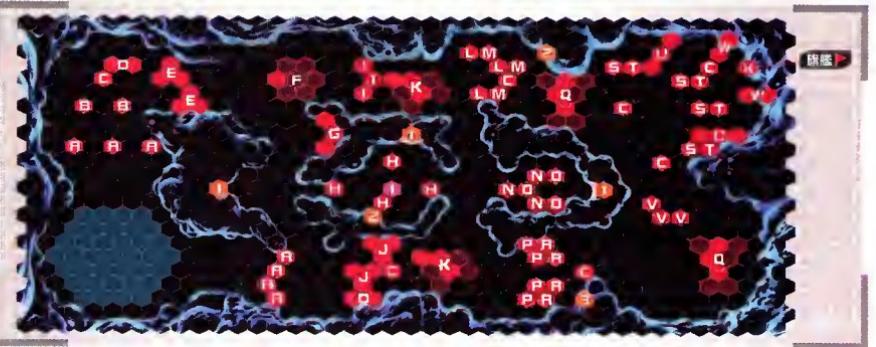
出撃準備



CHECK UNIT

トロピカル・エンジェル

通路がせまくユニットが密集中しやすいため、トロピカル・エンジェルの高い機動性と再移動の能力が便利。巨大推進装置を使ってくるチャージ武器の溜めのリセットにも役に立つ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	リボーアフ	P142
B	ストローバルトX2	P142
C	隕石POWアーマーX7	P139
D	ノーマリーX2	P134
E	ガウバーX2	P140
F	ムーラ	P140
G	ジータ	P144
H	震れ工作機X4	P139
I	ミントX3	P144
J	タブロックX2	P140
K	ボルトX2	P132
L	クローウォースX3	P146
M	クローコロースX3	P139
N	スケイルウォースX3	P145
O	アーヴァングX3	P138
P	ピーストフォースX4	P145
Q	コンバイラX2	P132
R	アンフィアンX4	P138
S	バイドフォースX4	P145
T	バイドシステムX4	P138
U	巨大推進装置X2	P134
V	ナスルエルX3	P144
W	艦船の残骸X2	P135
X	漆黒の瞳孔	P134

## 資源

1	バイドルゲン: 160
2	エーテリウム: 80
3	ソルモナジウム: 160

## トレジャー

1	バイドに関する資料4
2	バイドを封した証

## ハイロット【指揮艦】

なし

## Check Point

●チェックポイント

ルートは大きくふたつ  
どちらに進軍するか

スタート直後、自軍の右と上からリボーが襲ってくる。あらかじめ、配置位置の外縁部に戦闘部隊を配置しておくこと。その後は、右か上どちらかに進路を取る。タブロックがない上ルートがやや簡単。右ルートは敵が強いうえ、最深部へ侵入する際にチャージ武器から狙われやすい。敵の全滅を考えないのであれば、全軍で上ルートへ向かうほうがいいだろう。

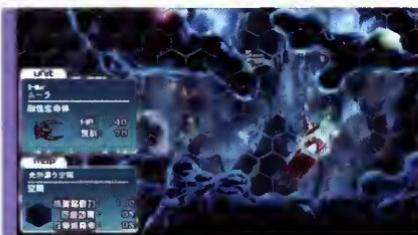


全ミッションで唯一、3種類すべての鉱石が同時に存在するマップ。といつても無理に採掘する必要はない。



### トレジャー回収部隊を別働隊として派遣する

ガウバーやジータを倒しながら先へ進み、ボルドとコンバイラを撃破して最深部へ向かおう。と同時に、マップ中央の小部屋にあるトレジャーの回収も忘れずに実行。トレジャー周辺は腐れ工作機だけしかいないが、右奥の小部屋にアーヴァンク+スケイル・フォースが控えている。それらの攻撃に対処できるように、3、4機程度の戦闘機ユニットを護衛に派遣したい。



通路を上下に移動しているムーラが通行の邪魔になるなら、胴体部分を破壊して胴部を短くしまおう。



### 漆黒の瞳孔に近づくまえに周囲の敵を撃破する

最深部の広場に近づくと、まずバイド・システムα+バイド・フォースが近づいてくる。広場の入口付近で迎撃しよう。不用意に広場に入ると、巨大推進装置と艦船の残骸のチャージ武器の餌食になる。漆黒の瞳孔を安全に攻撃するには、これらを撃墜することが大前提だ。空間の左上がり、すべての射線から外れた安全地帯となっている。ここに攻撃ユニットを配置しよう。



漆黒の瞳孔は隣接してしまえば安全に攻撃できる。亜空間航行からウォームヘッドで一気に近づく手もあり。

TACTICS  
OFFICIAL  
COMPLETE  
GUIDE

ミッション攻略

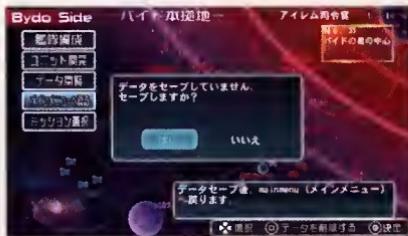
## notice!

### 地球サイドクリア後はバイドサイドでプレイ

謎の生命体「漆黒の瞳孔」を破壊すれば、地球サイドのミッションは終了。このあとは、攻守が逆転。プレイヤーはバイド側に立ち、地球軍を倒しながら地球を目指すことになる。このとき、プレイヤーレベルや資源は、地球サイドの最終データが引き継がれる。地球サイドプレイ時に資源を大量に獲得しておけば、バイドサイドのスタート直後から資源に困らずにすむのだ。とくに、バイド兵器開発に必須のバイドルゲンは重要な資源となる。また、地球サイドクリア後にメインメニューから「ミッション」を選ぶと、プレイするサイドを選べるようになり、地球サイドのすべてのミッションをやり直すことも可能。たとえば、バイドサイド序盤に手に入らないソルモナジウムが必要になつたら、地球サイドに切り替えて資源を増やすといった利用方法もある。



バイド側でプレイすることですべての秘密が明らかに!



サイドを切り替えるときは、データのセーブを忘れずに。

30  
バイドの裏中盤

075

# BYDO SIDE

# バイドサイド 攻略



## バイドサイド基本テクニック集



優秀なユニットがそろっていた地球サイドから一転、バイドサイド序盤はユニットの性能が極端に低下する。また、ひとつひとつのユニットの個性が

### 亜空間機能を持ったユニットで索敵

バイドサイドでプレイして戸惑うのは、索敵用のユニットがなく、敵を発見しにくいことだ。そこで亜空間機能を持つユニットの出番となる。亜空間を通ってユニットを先行させ、敵の位置を把握しよう。亜空間を移動中は障害物を通り抜けられ、通常空間よりもスピードが上がるから、かなり先まで進むことが可能だ。ただし、亜空間内で燃料切れを起こすと、撃墜扱いとなるので注意。

### バイドルゲンはミッション1で補充

バイドサイドのユニット開発の主要資源となるバイドルゲンは、以下の5つのミッションで入手が可能だ。埋蔵量だけを見るとミッション39が魅力的に思えるが、クリアする手間を考慮すると、ミッション31をくり返しプレイするのがおすすめ。旗艦を含めて敵が弱いため、ゲインズら強力なユニットが加わればクリアは簡単。3回くり返せば900以上のバイドルゲンが入手できるのだ。

#### ■バイドルゲン鉱石のあるミッション

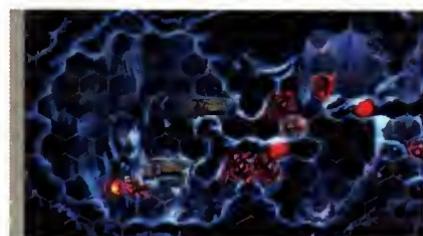
No	ミッション	掲載	攻略ターン数	難易度	バイドルゲン埋蔵量
31	バイドの星の中心	P078	25	★★★	160×2
32	バイドの星上空2	P079	30	★★	80×2
34	回廊は巡る	P082	35	★★★	160×2
36	マグマ地帯2	P084	35	★★★	320×1、80×2
39	暗黒色星系外縁部	P087	35	★★★	160×10

バイド本星から、ひとつの軍団が地球を目指す。なぜ最果ての地の惑星を目指すのか？ それすら分からぬまま……。

強く、使い方に慣れるまでは運用に戸惑うだろう。そこで、地球サイドのテクニックと同様、バイドサイドプレイ時の基本テクニックを紹介する。



亜空間航行中は敵と接触すると実体化する。索敵時は、できるだけ敵に触れないマップの端を通過ろう。



ゲインズのチャージ武器で敵を減らし、別動隊が亜空間を通って最深部へ進入すれば楽勝。

## 主力はゲインズやタブロックなどの人型兵器

バイドサイドのユニットは非常に種類が豊富だが、「武器の威力が高い反面、スピードが極端に遅い」とか、「HPは高いが、接近攻撃しかできない」といった、ある部分に特化した極端な能力のユニットが多い。そのため汎用性が低く運用が難しい。その中にあって、主力として役立つのが、人型兵器。とくに、ミッション35で入手できるトレジャー「人型波動砲装備タイプ」により開発が可能になるゲインズは、バイドサイドにとって欠かせない戦力といえる。また、チャージ武器の射程が6ヘックスもあり、敵の攻撃範囲外から攻撃しやすい。さらにチャージが1ターンで完了するため、敵から攻撃を受けない限り、毎ターンチャージ武器が使用可能だ。また、タブロックの誘導機能付き中型ミサイルも重宝する。じつは人型兵器が戦いの鍵を握っているのだ。また、地球サイドでは艦船ユニットの役割は小さかったが、バイドサイドの艦船はバラエティに富み、強力なユニットが多い。バイドサイドをプレイ時には、艦船も積極的に前線に出て戦闘に参加させたい。

## ■おすすめユニット

### アンフィビアン

P138



亜空間航行を索敵用として使用。チャージ武器も射線が直線で使いやすい。ビースト・フォースと合体して運用したい。また、自己復機能により撃墜されにくい。

### タブロック

P140



射程3~5の中型ミサイルは誘導ミサイルのため、障害物の陰からでも敵を攻撃可能だ。スピードの遅さが弱点だが、後継のタブロック3までは我慢しよう。

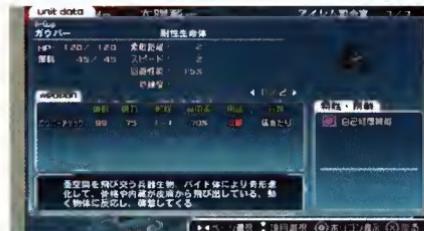
## 旗艦はなんといってもコンバイラ

コンバイラが開発できるのはミッション37以降。比較的早くに開発できるが、その優秀な索敵能力を引きさせて最後まで役立つ。高いHPも旗艦向きだ。開発には700ものバイドルゲンが必要だがその価値はじゅうぶんにある。コンバイラにチャージの完了したゲインズを乗せて前線に進軍。さきに敵を発見して、遠距離からゲインズのチャージ武器で攻撃するのがバイドサイドの基本戦法だ。



他のユニットに化けます。  
(後→ミッションに変更できません)

マルトクラフトは3種類のユニットに擬態できる、バイドならではの特殊なユニット。人型兵器に変身させよう。



体当たりは強力だが、スピードが遅いガウバー。特化したユニットをどう使うかがバイドサイドのポイント。

### マッド・フォレスト

P139



ミッション53で登場するため登場期間は短いが、亜空間機能を持ち、索敵用のアンフィビアンの後継機にもってこい。合体できるフオースはアイビー・フォース。

### ゲインズ

P141



1ターンで充填が完了するチャージ武器が特徴。4~5機出撃させておくと、戦いがかなり有利になる。後に、陽電子砲を装備したゲインズ2へパワーアップできる。



グリッドロックやファインモーションなどの艦船も強力。コンバイラより小さくて、出撃させやすい。

EAST-EAST

バイドサイド  
ミッション攻略

## INFORMATION

No. 31

バイド本拠地

バイド サイト

バイドサイド最初のミッション。通路の大半は1ユニット通るのがやっとの細い通路で、地球軍のユニットと正面から戦うこと。

## バイドの星の中心

ボス攻略 ➤ P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配画数 9

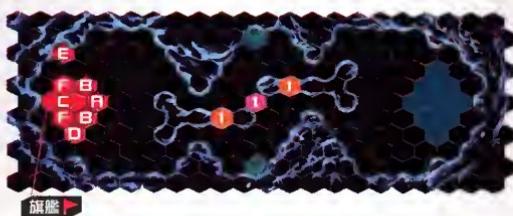
出撃準備



CHECK UNIT

腐れPOWアーマー

索敵範囲の狭いユニットが多いバイドでは、デコイは既としての役目と同時に、索敵という重要な任務もある。とくにせまい通路では腐れPOWアーマーのデコイが目の役割を果たす。



## MAP DATA

## ENEMY

A	工作機	P129
B	スタンダード・フォース×2	P129
C	ヨルムンガンド級	P120
D	ミッドナイト・アイ	P128
E	ストライダー	P125
F	アロー・ヘッド×2	P122

## 資源

1 バイドルゲン: 160

## トレジャー

1 制圧兵器の残骸

復活の証

## バイロット【指揮官】

Teamモード

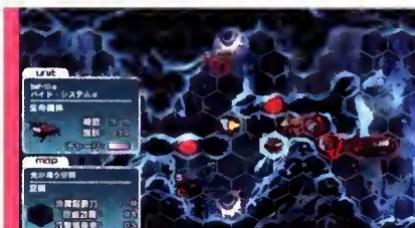
FC: キウ

## Check Point

●チェックポイント

索敵範囲のせまさは  
デコイでカバーする

自軍を下に移動させると、敵のミッドナイト・アイとストライダーが、下の通路を通って出現。ノーザリーのデコイを囲にして、自軍の初期配置位置の広場で迎撃しよう。その後、トレジャー近くの岩陰に隠れ、アロー・ヘッドやスタンダード・フォースを腐れPOWアーマーのデコイで誘い出して倒す。バイド・システムαのチャージ武器は特殊な射線を描くため、味方を巻き込まないようにすること。なお、ヨルムンガンド級のデコイの自爆には要注意。



アロー・ヘッドのチャージ武器を避け  
るため、マップ中央の岩陰にユニットを待機させる。

ミッション攻略

31  
バイドの星の中心

No. 32

パイド本拠地

パイド サイド

## INFORMATION

マップ中央に残骸で囲まれた空間があり、そこにトレジャーが隠されている。パイドの屍骸のヘックスは消費移動力が大きい。

## パイドの星上空2

ボス攻略 → P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン: 160

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

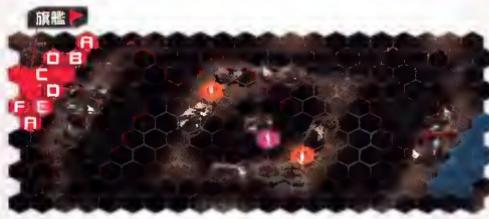
攻路ターン数 30 最大配属数 8

出撃準備



## CHECK UNIT

ノーザリー



## MAP DATA

## ENEMY

A	POWアーマーx2	P128
B	ミッドナイト・アイ	P128
C	ニーズヘッグ級	P120
D	ストライダーx2	P125
E	ディフェンシブ・フォース	P130
F	シューティング・スター	P123

## 資源

バイドルゲン: 80

## トレジャー

人型支援兵器

## パイロット【搭乗機】

なし

Check P ●チェックポイント

マップ中央の空間の手前で布陣して迎撃

マップ中央を通ってミッドナイト・アイとストライダーが自軍に迫ってくる。先頭にノーザリーのデコイを配し、すぐ後ろにパイド・システムαやパイド・フォースを待機。デコイで敵を引き付けながら、チャージ武器やフォースショットで撃破しよう。強敵のシューティング・スター+ディフェンシブ・フォースは、中央の空間の左下、旗艦のニーズヘッグ級はマップ中央左上にいる。これらも他と同様、デコイで引きつけてから倒そう。



中央の空間の手前で待つと、敵が困まって現われる。こちらのチャージ武器の格好の餌食だ。

079

## INFORMATION

No. 33

バイド本拠地

バイド サイト

## 腐敗都市2

ボス攻略

P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 40

最大配置数 19

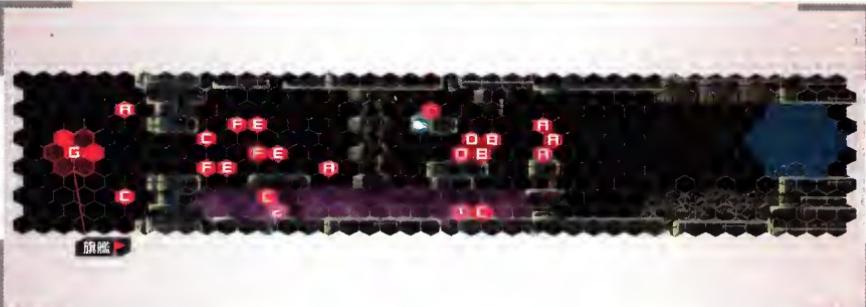
出撃準備



CHECK UNIT

タブロック

バイド軍にも、ようやくまとまらな戦力が加わる。それが「人型支援兵器」のトレジャーによって開発できるタブロック。封壁の長い誘導ミサイルは、威力も使い勝手もピカイチだ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ミッドナイト・アイX5	P128
B	ディフェンシブ・フォースX2	P130
C	POWアーマーX5	P128
D	シューティング・スターX2	P123
E	スタンダード・フォースX3	P130
F	ウォーレンドX3	P123
G	ヴァナルガンド級	P119

## 資源

なし

## トレジャー

- 1 粘性皮膚状組成
- 2 旗艦大型化

## バイロシット【搭乗席】

- Team ワタ (アンフィビアン)
- FC:ノビ(ピースト・フォース)
- Capt.ツク

## 敵

後

## Check Point

●チェックポイント

最初のブロックを突破すれば  
あとは旗艦まで一直線

最初に遭遇するミッドナイト・アイ3機を撃破したら、天井沿いに進軍してシューティング・スターに接近。シューティング・スターのチャージ武器は射程が長いが、射線は単純な一直線。天井から突き出した壁に隠れれば、狙われる心配はない。敵をさきに発見するため、索敵範囲が広いノーザリーのデコイを先行させるといいだろう。そして、シューティング・スター+ディフェンシブ・フォースを見しめし、先制して倒すのだ。



トレジャー「粘性皮膚状組成」入手すれば、アンフィビアンとピースト・フォースが開発可能になる。

ミッション攻略

バイドワーカー

33  
腐敗都市2

080

### 亜空間から襲来する ウォー・ヘッドに注意

マップ左奥にいるウォー・ヘッド+スタンダード・フォースCが、亜空間を通ってこちらに進入してくる。自軍の旗艦を孤立させると、奇襲を受けて撃墜される恐れがあるので襲撃を警戒しておこう。なお、マップ中央の基地周辺は、亜空間航行ができないため、ウォー・ヘッドはマップの下半分の通路を通過てくることが多い。進行ルートを読み、主力部隊で待ち伏せして叩こう。



縦に広く部隊を展開しておくと、亜空間航行中のウォー・ヘッドを発見しやすくなるだろう。

### アンフィビアンと ビースト・フォースを救出

マップ中央にある施設には、アンフィビアンとビースト・フォースに乗って救出を待つパイロット2名がいる。アンフィビアンは、バイドサイドで亜空間航行ができる数少ないユニットのひとつで、ビースト・フォースは、そのアンフィビアンに合体できる唯一のフォース。このさきの大きな戦力となるユニットなので、腐れ工作機で施設を解放して必ず救出しておこう。



2ヘックス以上あるユニットは基地に入れないで、ダメージの回復は腐れ工作機の修理頼みになる。

### アンフィビアンを使った 索敵テクニックを実践

シューティング・スターとウォー・ヘッドを倒したら、最深部を目指して進軍を開始。このとき索敵要員として、アンフィビアンを亜空間航行で先行させよう。索敵範囲はせまいものの、亜空間航行中はスピードが大幅に上がり移動距離がアップ。さらに亜空間にいるので、敵に攻撃されることもない。バイドサイドにとって、この亜空間を利用した索敵行為は必須テクニックとなる。



亜空間移動中は燃料に注意。移動時はもちろん、待機しているだけでも毎ターン燃料を消費する。

### 初対戦となる地球サイドの 巡航艦・ヴァナガンド級

最深部に待ち構えるヴァナガンド級は、艦首に射程4ヘックスのチャージ武器を装備しているので、不用意に近づかないこと。また、チャージ武器の後ろに位置する主砲も強力。ただし、主砲は自分より下に位置する敵が攻撃できないという欠点がある。タブロックの誘導ミサイルでチャージ武器をリセットしたら、別部隊が艦底から攻撃を仕掛けるという作戦が有効だろう。



アンフィビアンのチャージ武器は射線が一直線で使いやすい。相手旗艦の艦首と本体を同時攻撃できる。

## INFORMATION

No. 34

バイト本拠地

バイト サイト

## 回廊は巡る

ボス攻撃

P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 24

出撃準備



CHECK UNIT

タブロック

タブロックの中型ミサイルならば、多少入り組んだ地形でも敵を攻撃できる。ただし、機体が大きすぎてボルドにも収納できないため、ダメージを受けないように注意しよう。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ヨルムンガンド級×2	P120
B	ヴァナルガンド級	P119
C	ディフェンシブ・フォース×4	P130
D	グレース・ノート×4	P123
E	ミッドナイト・アイ×2	P128
F	アキレス×2	P127
G	POWアーマー×2	P126

## 資源

バイドルゲン: 160

## ドロッパー

水上生命要塞

パイロット  
【搭乗機】

なし

Check Point  
●チェックポイントボルドを壁にして  
敵を防ぎ反撃に転じる

敵は中央寄り左右の通路を進軍。右の通路はボルドやノーザリーのデコイなどで塞ぎ、その後ろからタブロックで攻撃しよう。左の通路はチャージ武器で迎撃するといい。そして、向かって来る敵を倒したら自軍を下へ。敵の旗艦周辺にはアキレス、グレース・ノート+ディフェンシブ・フォース、POWアーマーが、各1機ずつ残っていることが多い。アンフィビアンの亜空間航行で様子を探ろう。



壁役として大いに役立つボルドだが、大きな機体が引っかかり、マップ下までは移動できない。

## INFORMATION

No. 35

パイド本拠地

パイド サイド

マップ下部分が水に覆われており、移動するには通常の1.5倍の移動力が必要となる。金属パイプの陰を利用しながら空中を進軍したい。

## 暴走システム浸水

ボス攻略 → P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻撃ターン数 40 最大配置数 17

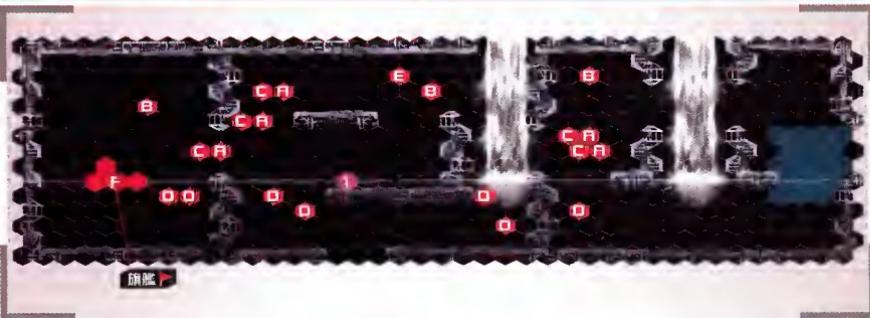
出撃準備



CHECK UNIT

タブロック

このミッションも頼りになるのはタブロックの中型ミサイル。金属パイプの陰からでも攻撃が可能。機械系兵器なので、水中で墜つても威力が減衰されることもない。



●ミッション攻略

■MAP DATA ■暴走システム浸水

## ENEMY

A	ファイヤ フォース×5	P131
B	ミッドナイト アイ×3	P128
C	プリンシパリティーズ×5	P124
D	フロッグマン×7	P126
E	ストライダー	P125
F	エーガル級	P120

## 資源

なし

トレスナー 1 人型波動砲装備タイプ

ハイロード  
【搭乗機】機  
Capt.トワ  
Teamシワ

Check Point ●チェックポイント

水中のフロッグマンは水面近くに誘き出す

敵の主力は空中がプリンシパリティーズ+ファイヤ・フォース、水中がフロッグマン。前者は生命系ユニットに強い炎系武器を装備するが、索敵範囲は2しかないので、それほど問題はない。ここでやっかいなのは後者。1機編成のユニットのためダメージを与えても攻撃力は変わらない。デコイで接近して視界にとらえ、タブロックの集中攻撃で1機ずつ確実に仕留めていきたい。旗艦のエーガル級は2ヘクス以内に近づいてしまえば安全だ。



亜空間航行が可能なアンフィビア  
ンなら、水中も関係なく素早い作戦行動が可能だ。

083

No. 36

バイド本拠地

バイド

サイト

## マグマ地帯2

ボス攻略

P113

出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン: 720

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 16

「波動砲装備タイプ人型」のトレジャー入手により開発が可能となるバイド裏期待の新ユニット。1ターンでチャージが溜まるチャージ武器が強力。ぜひ2機以上用意したいところ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ミッドナイト・アイ	P128
B	工作機x5	P129
C	アーラバトロスx3	P123
D	シューティング・スターx3	P123
E	ディフェンシブ・フォース	P130
F	ヘイムダル級	P118
G	テンタクル・フォース	P130
H	ストライダー	P125

## 資源

1	バイドルゲン: 320
2	バイドルゲン: 80

## トレジャー

1	旗艦再大型化
---	--------

## バイロット【搭乗編】

1	Capt.タシ
---	---------

## Check Point

●チェックポイント

「マクマの星突破」と同様  
溶岩に押し潰されないように

溶岩の対処法は「マグマの星突破」と同じ(→P068)。ただし、ミッション25よりも最初の溶岩の噴出が1/2ターン早いため、全体のタイミングも1/2ターンずれている点に注意。敵に対しては、初期配置下にいるミッドナイト・アイを最優先で撃破したい。これで旗艦のヘイムダル級を除く敵の最大索敵範囲が2となり、先制攻撃をかけることも容易になる。対旗艦戦はチャージ武器や主砲の攻撃を避けるため、艦橋より下から攻撃すること。



ゲインズは、シューティング・スター以外から反撃を食らうことなくチャージ武器で攻撃可能だ。

## INFORMATION

No. 37

バイド本拠地

バイド

サイド

## 暗黒の星を越えて

ボス攻略

P113

有利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源残量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 25

出撃準備

## CHECK UNIT

コンパイラ

索敵範囲がバイド軍にとって非常に貴重。このミッションのような広い宇宙空間では、その特性がいかんなく発揮される。敵の早期発見は、先行する部隊の戦いを楽にする。



MISSION 2

バイドを下

● ミッション攻略

37

暗黒の星を越えて

## MAP DATA

## ENEMY

A	ディフェンシング・フォース×9	P130
B	ネオブレモス×14	P127
C	グレース・ノート×9	P123
D	POWアーマー×11	P128
E	ヘイムダル級	P118
F	ヨルムンガンド級×2	P120
G	ミッドナイト・アイ×2	P128

## 資源

なし

## トレジャー

1 衝撃波発生装置

バイオライト  
【搭乗艇】Teamキ  
FC:トビ

## Check Point

● チェックポイント

ブラックホール横を通り抜ける  
ルートは下がオススメ

進行ルートはトレジャーが回収できるブラックホール下のルートがオススメ。敵の旗艦も下にいる可能性が高い。まず、コンパイラに3、4機のゲインズを搭載して進軍。マップの下中央部分を目指し、敵を見たらコンパイラの各種武器やゲインズのチャージ武器で順次撃墜していく。敵の主力はグレースノートとネオブレモス。前者はチャージ武器の射程が長いので、攻撃まえにチャージをリセットしておくこと。後者は白兵戦兵器しか持たずスピードも遅い。接近されなければ楽勝だ。

そして、索敵範囲内の敵を掃討したら少しずつ軍を進めていく。しばらく行くと敵旗艦が見えるはずなので、艦橋のチャージ武器から破壊しよう。

なお、このミッションでトレジャー「衝撃波発生装置」入手すると、ベルメイト本体とベルメイト肉塊が開発できる。ベルメイト本体はバイドサイドで唯一、亜空間バスターを持っている。亜空間移動中の敵ユニットに対して有効な武器となるのだ。

085

## INFORMATION

No. 38

バイド本拠地

バイド サイト

## 幻想空間2

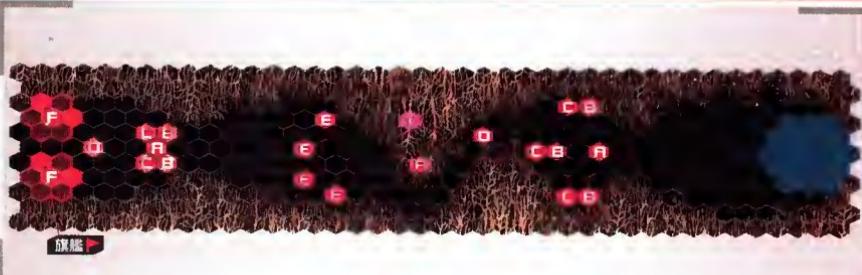
ボス攻撃 P112

出撃準備



CHECK UNIT

コンバイラ



## MAP DATA

## ENEMY

A	ミッドナイト・アイx3
B	ファイヤ フォースx5
C	プリンシパリティーズx5
D	POWアーマーx2
E	フェューチャー ワールドx4
F	ヴァナルガンド級x2

P128  
P131  
P124  
P128  
P126  
P119

## 資源

なし

## トレスジャー

1

瞬状装甲

ハイロット  
【搭乗機】Teamユウ  
FCトバCheck Point  
●チェックポイント

## コンバイラを先頭に左へ進軍していくだけ

まず、近づいてくるミッドナイト・アイを倒し、複数のゲインズを搭載したコンバイラを先頭に進んでいこう。敵の戦闘機のチャージ武器の射程は、いずれもゲインズより短い。たとえチャージが溜まっていても、射程外からの攻撃には反撃ができないのだ。また、ゲインズで攻撃しきれない相手は、コンバイラの各種武器でチャージをリセットすればOK。最深部のヴァナルガンド級も索敵範囲は4。コンバイラならば、さきに敵を発見できる。



注意すべきユニットはプリンシパリティーズ。炎系武器は生命系ユニットにとって天敵といえる。

No. 39

バイド本拠地

バイド サイド

## 薔薇色星系外縁部

ポス攻器 → P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン: 1600

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 23

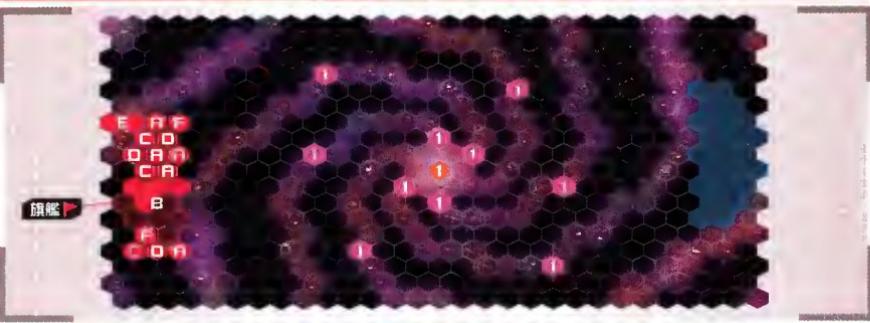
出撃準備



CHECK UNIT

コンバイラ

コンバイラとゲインズによる連携作戦がここでも有効。また、バイドルゲン鉱石の隣に隠れた敵対策として、タブロックも欲しい。運搬／修理用として腐れ工作機も出撃させよう。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ストライダー×5	P125
B	テュール級	P118
C	POWアーマー×3	P128
D	ヘラクレス×3	P127
E	ヨルムンガンド級	P120
F	ミッドナイト・アイ×2	P128

## 資源

1 バイドルゲン: 160

## トレジャー

1 兵器運搬船

バイロード  
【搭乗機】Capt. ハバ  
Team二カ  
FCコチ

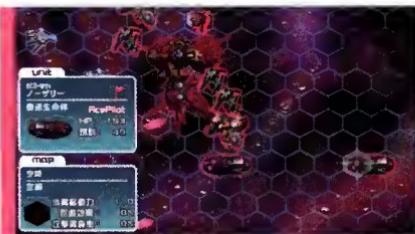
機

## Check Point

●チェックポイント

主戦場はトレジャー周辺  
コンバイラを最前線に出す

自軍はトレジャーの手前付近で待機。左からミッドナイト・アイ、続いてストライダーが出現するので、コンバイラとゲインズで撃破していく。ゲインズがダメージを受けたら、すみやかにコンバイラに搭載してHPを回復させること。ヘラクレスはチャージ武器の射程が短いので、接近されるまえに倒してしまえばOK。その後は、敵の旗艦テュール級がいるマップ左下を目指して進行。発見したらチャージ武器をリセットし、弱点部分を集中攻撃だ。



コンバイラは前線へ。安全を考えれば、旗艦をノーザリーにし、初期位置で待機させるのがベスト。

バイドヨード 攻略

39

薔薇色星系外縁部

087

## INFORMATION

No. 40

異星空間

バイド サイド

マップ中央に時空の壁が広がり、進行ルートがふたつに分かれる。またルートの出入口に、消費移動力の高い歪曲干渉空間がある。

## 帰路：ワープ空間

ボス攻撃 → P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム : 640

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配画数 20

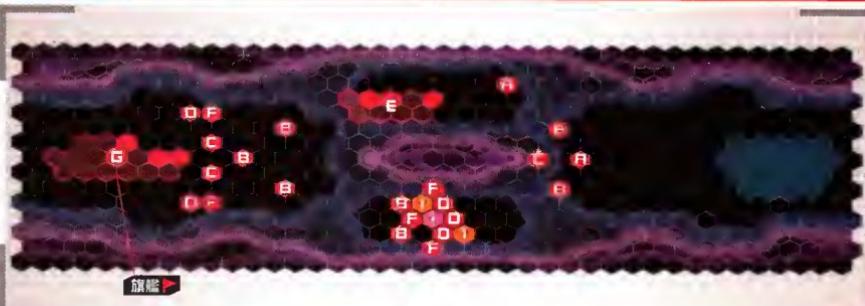
出撃準備



CHECK UNIT

コンバイラ

ワープ空間内のコンバイラは通常と形が変わるが性能自体は同じ。すぐれた索敵能力と搭載機能は、ここでも最前線の要塞として大いに役立つ。ゲインズとの黄金コンビで攻めよう。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ミッドナイト・アイ×2	P128
B	フューチャーワールド×7	P126
C	POWアーマー×3	P128
D	シューティング・スター×5	P123
E	ヴァルガンド級	P119
F	ディエンシヴ・フォース×5	P130
G	ヘムダル級	P118

資源 1 エーテリウム:320

トレジャー 1 携帯型隔離電子砲

バイロット 【搭乗帽】 なし

Check Point  
●チェックポイント

シューティング・スターが守るトレジャーを回収する

最初に攻めてくるミッドナイト・アイを撃破してからマップ左へ。トレジャー周辺のシューティング・スターを、コンバイラの各種武器で遠距離から攻撃。チャージ武器をリセットしてから、ゲインズで破壊していく。敵の旗艦は左下に移動していることが多く、自軍が近づくまでに攻撃を受けやすい。トレジャー回収後は、小回りの利く小型ユニット数機を下、大型ユニットを含めた他のユニットは上に分かれ、デコイを先頭に接近していく。



このミッションで「携帯型隔離電子砲」を入手すると、ゲインズからゲインズ2に強化できる。

## INFORMATION

No. 41

異層空間

バイド

サイド

波状の重力場が左右に流れ、その中に自軍の初期配置場所がある。いきなり敵に撃滅される形でスタートする異色のミッションだ。

## 螺旋空間2

ボス攻撃



勝利条件：自軍の旗艦の目標地点への到達

資源埋蔵量

エーテリウム: 160

敗北条件：自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数

20

最大配属数 16

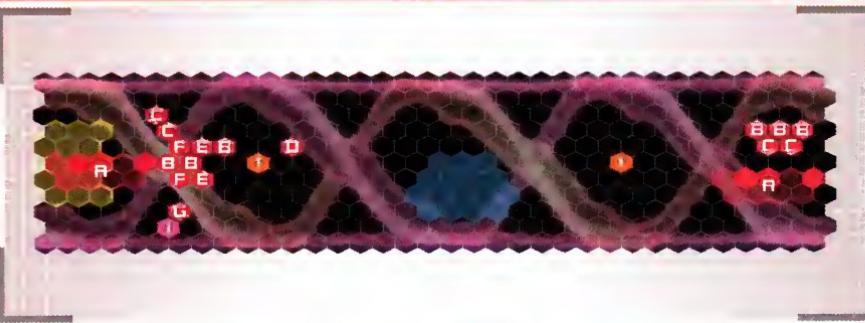
出撃準備



CHECK UNIT

タブロック

ゲインズ2のチャージ武器では画面右にいる敵を攻撃できないので、タブロックの中型ミサイルで対処。デコイを囲む使える腐れPOWアーマーも複数機用意しておくと便利だ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ヴァナルガンド級x2	P119
B	POWアーマーx6	P128
C	ストライダーx4	P125
D	ミッドナイト・アイ	P128
E	ディフェンシヴ・フォースx2	P130
F	シューティング・スターx2	P123
G	アキレス	P127

## 資源

1	エーテリウム: 80
---	------------

## トレジャー

1	汎用制圧兵器
---	--------

## パイロット

【搭乗艇】	Teamエリ
級	FC:ラニ

## Check Point

●チェックポイント

左右から敵が迫るが  
右は無視して目的地へ

左右の端に敵がいて、味方が挟撃される形でスタートする特殊なミッション。最初にマップ左からミッドナイト・アイが近づき、続いてマップ右にいる敵が迫ってくる。本来ならば、ここで右の敵を全滅させたいが、クリアまでに20ターンしか猶予がないため、まともに相手にしていると間に合わなくなる可能性が高い。マップ右の敵のうちバルムンクがやっかいなストライダーを撃墜したら、残りの敵は無視して、全軍で左へ進んだほうがいい。POWアーマーの攻撃力は低く、ヴァナルガンド級はスピードが遅いため早々追いつかれることはない。念のために、腐れPOWアーマーのデコイで敵を引き付けられは時間稼ぎになってくれる。そして、先頭はゲインズ2、しんがりはタブロックが担当。左からの敵の襲撃をゲインズ2のチャージ武器を主体に迎撃しながら目的地へ。ここでは旗艦が敵の攻撃にさらされやすいので、HPの高いコンバイラが安全だ。なおクリアを急ぐあまり、「汎用制圧兵器」が入ったトレジャーを取り忘れないこと。

バイドサイド

■ミッジヨン攻略

螺旋空間2

089

No. 42

異層空間

バイド サイト

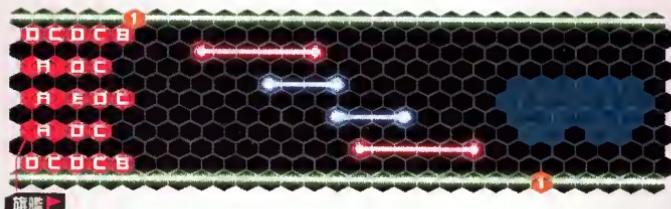
## 逆流空間D

出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2層電子砲装備型



ミッション攻略

バイドサイト

MAP  
42  
逆流空間D

## ENEMY

A	ヨルムンガンド級×3	P120
B	ミッドナイト・アイ×2	P128
C	テンタクル・フォース×7	P130
D	アルバロス×7	P123
E	POW アーマー	P128

## 資源

1 エーテリウム:160

## トレスジャー

なし

ハイロード  
[搭乗機]

なし

Check Point  
●チェックポイント

デジタルウォールで仕切られた各段の敵が右へと進軍

1段目にいるユニットは1段目のみというように、敵は配置された段から別の段へは移動しないで、横一列に並んで進軍してくる。敵のチャージ武器は射程が短く、ゲインズ2ならば反撃を受けずに攻撃が可能だ。あとは、敵をさきに見つけるために旗艦をコンバイラにする。デジタルウォールで押し潰されると思うかもしれないが心配無用。マップ右端に移動し、デジタルウォールが進行方向を変えた瞬間に潜り込めば通れるのだ。



6ターン目にいちばん下のデジタルウォールが方向を変えた瞬間、コンバイラを下へと移動。

No. 43

異形空間

バイド サイド

## 逆流空間E

ホス攻器 P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配画数 23

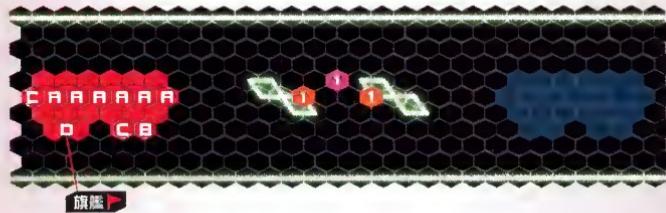
出撃準備



## CHECK UNIT

ゲインズ2号電子砲装備型

敵のダイダロスのチャージ武器は上下のボットの前面にいなければほぼ安全。一直線の射線を描くゲインズ2のチャージ武器ならば、反撃を恐れずに本体を直接狙えるため重宝する。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ダイダロス×6	P126
B	ミッドナイト・アイ	P128
C	工作機×2	P129
D	ヨルムンガンド級	P120

## 資源

エーテリウム: 160

## トシジャー

ワープ空間母艦

## パイロット

【搭乗機】 なし

## Check Point

●チェックポイント

せまい通路の出口に網を張り  
ダイダロスを待ち構える

敵の主力のダイダロスが亜空間航行で進軍してくる。こちらは、時空の壁で通路がせまくなったりの手前で待機し、敵が接近するのを待とう。そして、自軍ユニットに隣接しながら、通常空間に現われたところを攻撃すればOKだ。ダイダロスは3ヘクスと大きなユニットだけに、こちらが縦に広がって布陣していれば、後ろに回りこまれる心配はない。なお、旗艦のヨルムンガンド級はデコイを発生させている場合がある。



コンピラを前面に配置しておくと、通常空間に戻ったダイダロスを発見しやすくなるのだ。

ミッション攻略  
バイドカードMAP  
逆流空間E

091

No. 44

異層空間

バイド サイド

## 逆流空間F

INFORMATION  
マップ中央に、3つ連なった2組のデジタルウォールがある。これらは、1フェーズ(1/2ターン)ごとに左回りに回転し続ける。

ボス攻略

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム:320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 23

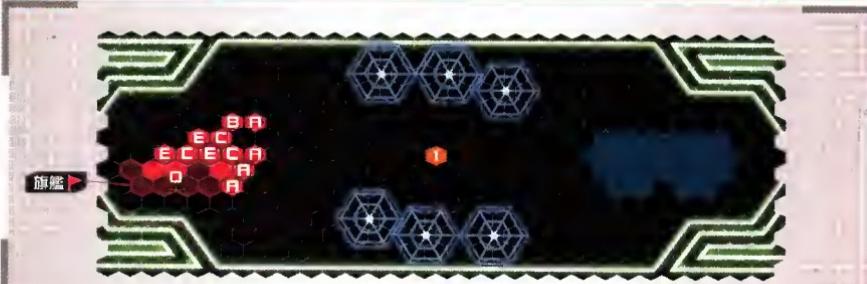
出撃準備



CHECK UNIT

グリッドロック

回転するデジタルウォールの中心の空間はせまく、コンパイアでは進入不可能。新たにグリッドロックを開発したい。能力はレッドがHP、ブルーが燃料がやや高いという違いがある。



ミッション攻略

ハイドサイド

MAP DATA

## ENEMY

A	トロピカル・エンジェルx4	P126
B	ミッドナイト・アイ	P128
C	スタンダード・フォースx3	P129
D	ガルム級	P120
E	アロー・ヘッドbk×3	P122

資源 1 エーテリウム 320

トレジャー なし

ハイドサイド【招集編】 なし

Check Point  
●チェックポイント

タイミングを見計らい  
デジタルウォールの内側へ進入

回転するデジタルウォールの外側で待っていると、ミッドナイト・アイとトロピカル・エンジェルが攻めてくる。これをゲインズ2で迎撃したら、タイミングを見計らってデジタルウォールの内側へ。このとき、亜空間航行で中央のエーテリウム鉱石までユニットを進めるといい。鉱石の周辺にアロー・ヘッドbk+スタンダード・フォースがいるはずで、これに先制攻撃を仕掛け1機ずつ仕留め、最深部のガルム級を撃沈すればクリアだ。



中央の鉱石はエーテリウムの埋蔵量が多い。グリッドロックの開発で消費した分を補充しておこう。

No. 45

奥層空間

バイド

サイド

## 次元の狭間2

ボス攻撃

勝利条件 自軍の旗艦の目標地点への到達

資源埋蔵量 エーテリウム: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻器ターン数 35 最大配置数 21

出撃準備



CHECK UNIT

コンバイラ

敵の大半は、こちらが視界に入らなければ動かない。つまり、相手の敵を範囲外から攻撃できればかなり有利ということ。コンバイラを先頭にすれば先制攻撃のチャンスが増える。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ミッドナイト・アイx3	P128
B	工作機	P129
C	ネオブレモスx3	P127
D	アキレスx4	P127
E	デュール級	P118
F	ヘラクレスx2	P127
G	POWアーマーx2	P128

## 資源

1 エーテリウム 160

## トレジャー

なし

## バイロード

【搭乗機】

なし

## Check Point

●チェックポイント



## 射程の長いテュール級のチャージ武器に要注意

スタート直後にミッドナイト・アイが現われて驚かされるが、他の敵は基本的にその場で待機している。コンバイラを先頭に進軍し、発見した敵をゲインズ2で随時撃墜していく。目的地手前のテュール級は、艦首のチャージ武器の射程が7ヘクスと長い。まずは、コンバイラやタブロック2などでチャージをリセット。その後、ゲインズ2のチャージ武器で集中攻撃を仕掛けよう。旗艦周囲のヘラクレスのチャージ武器もリセットしておきたい。



敵の小型兵器は、ヘラクレスのチャージ武器以外、接近戦用の武器しか持たないので怖くない。

バイドガイド

●ミッション攻略

45

次元の狭間2

093

No. 46

異次空間

バイド サイト

## 帰路：跳躍の果て

ボス攻略 ➤ P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム 640

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配箇数 21

出撃準備



CHECK UNIT

アンフィビアン

重力場が通常ユニットの移動を妨げる。亜空間航行ができるアンフィビアンがいると、長距離の偵察に使って便利だ。敵の旗艦攻撃用として、タフロック2と腐れ工作機も欲しい。



## MAP DATA

## ENEMY

A	POWアーマー×6	P128
B	ストライダー×6	P125
C	ミッドナイトアイ×2	P128
D	ガルム級	P120
E	アンカーフォース×5	P131
F	工作機	P129
G	ケルベロス×5	P124

## 資源

1 エーテリウム: 160

## トレスナー

1 木状魔体開発  
候 ワープ空間の出口ハイロード  
【搭乗編】

なし

## Check Point

●チェックポイント

特殊な地形での戦闘  
出撃ユニットの選択は慎重に

細かく区切られた小部屋、せまい通路、消費移動力の大きい重力場に対応するために、アンフィビアンのような小型で移動力のあるユニットの起用が最適だ。また、敵を左に置いて戦うケースがないので、ゲインズ2の活躍できる場面も限られる。これまで、大半のミッションはコンバイラとゲインズ2で問題なかったが、このミッションは根本から出撃ユニットを再編成したほうがいいだろう。



コンバイラやグリッドロックは、大きすぎて最初の部屋から出られない。  
旗艦はボルドカノーザリーに。

**余計な部屋は回らずに旗艦を目指して一直線**  
 このミッションにおいては、マップも広いためすべての部屋を回って敵を全滅させる必要はない。中央のトレジャーの入手と敵旗艦の撃墜だけを狙おう。初期配置位置の部屋から下へ行くには、重力場の流れに逆らわなければならず大変。まず全軍で中央上の部屋へ進み、左上の部屋にいるストライダーや、こちらに向かって移動してくるミッドナイトイなどを各個撃破していく。

### 途中でトレジャー回収用のユニットを部隊から分ける

トレジャーはマップ中央の部屋にある。自軍の部隊が中央の上の道に到着したら、亜空間航行ができるユニットを派遣しよう。亜空間にいるのであれば、重力場の流れに関係なく移動できるのだ。そのあいだ、残りのユニットは左中央の部屋に布陣して旗艦攻撃の準備を整える。万が一の修理・補給用として、中央左側の部屋に基地を設置しておくと便利だ。

### ガルム級はタブロック2のミサイルで弱点を攻撃

まず、中央左の部屋にタブロック2、腐れ工作機、アンフィビアン+ビースト・フォースを集結させる。次に、左下の部屋へ亜空間からアンフィビアン+ビースト・フォースを飛ばし、敵の旗艦の位置を確認。敵に隣接されて見つかってしまわないために、アンフィビアンかビースト・フォースのどちらかを時空の壁内で待機させること。そして、タブロック2を下の通路に配置して、中型ミサイルで旗艦の弱点のみを攻撃する。自軍の2~4ヘックスの攻撃は迎撃されるので、中型ミサイルの最大射程5ギリギリの距離に位置するのがベスト。これならば敵の迎撃によって攻撃の威力を減らされることはない。もしダメージを受けたら腐れ工作機で修理し、撃墜されそうになつたら一旦敵の射程外に退避。それと同時に、亜空間航行中のアンフィビアンを旗艦の下に潜り込ませ、通常空間に復帰させてから攻撃に参加させる。タブロック2が複数機あれば、旗艦発見から3~4ターンで倒せるだろう。



スピード2のユニットが重力場の流れに沿って部屋に入った場合、元の部屋に戻ることはできない。



中央や右のエーテリウムは無視。もし不足しているならば「逆流空間D~F」を再度プレイしたほうがお得だ。



旗艦がいる部屋に通じる道を塞ぐPOWアーマーはデコイ。隣接したターンで自爆するので注意。



ガルム級が下の敵を攻撃する手段は、威力の弱い追尾ビームIIのみ。一撃で撃墜されることはない。

MIS  
SION  
2

バイドワード

■46 煙路・隣接の果て

095

## INFORMATION

No. 47

太陽系

バイド サイト

## 太陽系外縁部

ボス攻撃 P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 ソルモナジウム: 400

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配番数 33

出撃準備



CHECK UNIT

コンパイラ

広いマップだけに素敵範囲の広いコンパイラは欲しい。最大配番数が多く、もう1機程度なら艦船ユニットを出撃させられる。グリッドロックがファインモーションで戦力アップだ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ヨルムンガンド級	P120
B	ミッドナイト・アイ×2	P128
C	ヒュロス×2	P127
D	フューチャー・ワールド×5	P126
E	ヘラクレス×2	P127
F	スタンダード・フォース×4	P129
G	POWアーマー×3	P128
H	アロー・ヘッドbkx4	P122
I	ヨトウンヘイム級	P119

## 資源

1	ソルモナジウム: 160
2	ソルモナジウム: 80

## トレジャー

1	原生生物
---	------

## バイロード【搭乗用】

1	Teamカカ
2	FC: ジュ

## Check Point

●チェックポイント

攻めるルートはやはり3つ  
冥王星の右縁がオススメ

まずは、チャージ武器が使用しやすい衛星カロッソ方面へ向かう下のルートを進もう。ここなら、大半の敵は自軍に近づいてこない。途中で遭遇するミッドナイト・アイやフューチャー・ワールドを撃破し、氷塊を壊しつつ冥王星の縁に沿う形で進軍する。敵は旗艦を中心に、初期配置上の氷塊近くにいる。ヨトウンヘイム級のチャージ武器や主砲の攻撃を避けるため、敵の右下から攻めたい。



回避性能が高い敵戦闘機が、冥王星上にいるとやっかい。命中率の高いチャージ武器などで攻撃を。

No. 48

太陽系

バイド サイト

## 氷の星の地下2

ボス攻撃 P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配備数 15

出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2陽電子砲装備型

敵を遠距離から攻撃するため、射程の長いチャージ武器を持つゲインズ2が複数いると強力。自軍の初期配置のスペースが小さいので、旗艦はコンバイラ以外のユニットにしよう。



## MAP DATA

## ENEMY

A	フロッギマンx6	P126
B	ヒュロスx2	P127
C	ミンドナイト・アイ	P128
D	エーギル級	P120
E	POWアーマー	P128

## 資源

なし

## トレジャー

1 流体金属

## パイロット

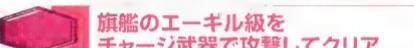
【搭乗機】

なし



Check Point

●チェックホイント

旗艦のエーギル級を  
チャージ武器で攻撃してクリア

水面に並んだ氷塊をチャージ武器で破壊しながら、マップ左へ進んでいくだけでクリアが可能。まずは、滝の付近で遭遇するミッドナイト・アイを倒して敵の索敵能力を低下させ、トレジャーを回収してから一気に接近。エーギル級をチャージ武器の集中攻撃で沈めてしまおう。大半の敵はこちらが視界に入らないと、初期配置の場所からほとんど動かない。無理に敵の全滅を狙わず、敵がこちらに気付くまえに旗艦を叩いてしまおう。



左の氷塊を残しておくと、エーギル級の姿が見えなくとも氷塊もろともチャージ武器で攻撃が可能だ。

バイオニード

■ 48 氷の星の地下2

097

No. 49

太陽系

バイド サイト

## 脅威の太陽兵器

出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2階電子砲装備型



## MAP DATA

## ENEMY

A	ミッドナイト・アイ×4	P128
B	トロピカル・エンジェル×9	P126
C	バトロクロス・飛行形態×8	P128
D	アンカーフォース×8	P131
E	ケルベロス×8	P124
F	POWアーマー×2	P128
G	ヨトゥンハイム級	P111

## 資源

1	ソルモナジウム: 80
2	ソルモナジウム: 320
3	ソルモナジウム: 160

## トレジャー

1 生物兵器開発

## ハイロット【招集艦】

なし

## Check Point

●チェックポイント

敵を迎撃しつつ下へ移動  
ソーラービームの射線から退避

自軍の初期位置へ向かってつきつきと敵が襲ってくる。その場で迎撃しているとウートガルザ・ロキの餌食になるので、2ターン目に現われるミッドナイト・アイとトロピカル・エンジェルを倒したら、全軍でマップ下へ移動。岩壁の陰を利用して陣形を整えよう。向かってくる敵を倒したあと、右回りにウートガルザ・ロキへ近づき、目標を破壊。ウートガルザ・ロキの左上にいる敵旗艦は無視していい。



PLAY TIME

90 / 92

トレジャーはウートガルザ・ロキの内に。チャージをリセットしてから回収するのが安全だ。

ミッション攻略

バイドサイト

■ 49  
脅威の太陽兵器

098

## INFORMATION

No. 50

太陽系

バイド サイト

研究装置が通路を極端にせまくし、それによってマップが3つのブロックに分けられている。その最深部にドブケラドブス試験体の姿がある。

## ベストラのその後

ボス攻略 ➤ P109

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

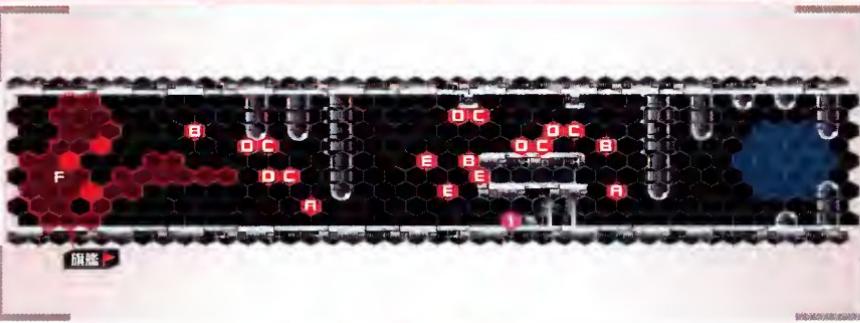
攻略ターン数 35 最大配備数 19

出撃準備



CHECK UNIT

アンフィビアン



## MAP DATA

## ENEMY

A	POWアーマー×2	P128
B	ミッドナイトアイ×3	P128
C	ライフフォース×5	P131
D	ダンタリオン×5	P124
E	ヘラクレス×3	P127
F	ドブケラドブス試験体	P121

## 資源

なし

## トレジャー

1 白兵戦武装

## バイロード【搭乗機】

なし

## Check Point

●チェックポイント

中央のブロックへの進入が最大の難関となる

まず、自軍のアンフィビアン+ビースト・フォースを亜空間航行させ、中央のブロックへ飛ばす。このときアンフィビアン本体は、初期位置左の天井から伸びる研究装置上に配置するのがポイント。こうすることで、アンフィビアン+ビースト・フォースが敵の進攻を防ぐ壁の役割を果たし、なおかつユニット自体は敵に触れても実体化せず亜空間に留まることが可能となる。こうして敵を足止めしているうちに、周囲のダンタリオン+ライフ・フォースやヘラクレスを撃破。安全を確保したら、全軍でつぎのブロックへ進入するのだ。

中央ブロックの敵を掃討したら、最深部の入口付近で待機。向かってくるダンタリオン+ライフ・フォースを各個撃破してから、ドブケラドブス試験体戦に臨む。敵の射程外にゲインズ2を集め、チャージ武器の連続攻撃により頭→胸の順番で撃破。最後は腹部の弱点を、タブロック2のミサイルやフォースシートで攻撃すればOKだ。

バイドサイド  
●ミッション攻略■50  
ベストラのその後

099

No. 51

太陽系

バイド サイド

地球サイドの同名ミッションとは逆に、下から上へ上がっていく。道中には大量のマイノン01が敷設され、通路を完全に塞いでいる。

## 生物兵器施設入口

ボス攻撃 P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

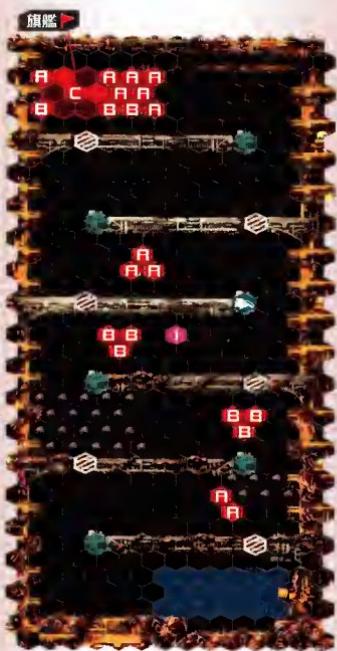
攻略ターン数 35 最大配図数 17

出撃準備



CHECK UNIT

メルトクラフト



タブロックが欲しいのだが、最大配図数が少ないこのミッションで3ヘックスの巨体は痛い。そこで小型のメルトクラフト。出撃後に擬態機能を使ってタブロックに変身させよう。

MAP DATA A

## ENEMY

A	トロピカルエンジェル×12	P126
B	パトクロス・飛行形態×9	P128
C	ガルム級	P120

## 資源

なし

## ドレシャー

1 金属生命体融合

## パイロット【活用編】

Teamツタ(バイドシステムα)  
FC:ヲム(バイド・フォース)

## Check Point

●チェックポイント

## 壊れそうな壁を抜けて最上部へ向けて急ぐ

目標の敵旗艦は、上から2段目の通路まで移動し、そこで待ち構えている。30ターンまでにその姿を視界にとらえないと、時間切れの可能性がある。敷設されたマイノン01をゲインズ2のチャージ武器などで壊し、各機最大のスピードで先を急ぐこと。1ヘックス分の小型ユニットは、バルコニーの所々にある壊れそうな壁を破壊して近道してもいい。ただし、下から3段目→4段目、5段目→6段目の移動時は、壊れる壁の周辺に敵が固まっているので注意が必要。壁を壊したら、亜空間に入ったアンフィビアン+ビースト・フォースで通路に蓋をして敵の進入を防ぎ、その後方からミサイルを使って各個撃破。敵の数が減ったらゲインズ2を送り込み、チャージ武器で一掃する作戦がいいだろう。旗艦に対しては、壁を壊して近道した小型ユニットと、通路沿いに移動させた大型ユニットではさみ撃ちにできればベストだ。

バイドサイド

51 生物兵器施設入口

No. 52

太陽系

バイド サイト

## 土星の環2

ボス攻略

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 ソルモナジウム: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 21

出撃準備

CHECK UNIT

コンバイラ



## MAP DATA

## ENEMY

A	ライフ・フォース×4	P131
B	ヒュロス×3	P127
C	ダンタリオン×4	P124
D	ムスペヘルム級	P119
E	ミッドナイト・アイ	P128
F	工作機	P129

## 資源

ソルモナジウム: 320

## トレジャー

連結生命兵器

バイオド  
【搭乗機】

なし

Check Point  
●チェックポイント中央のソルモナジウム付近で  
ダンタリオンなどを迎撃

コンバイラや亞空間航行中のアンフィビアンを、前面に押し出してマップ左へ進行。最初に遭遇するミッドナイト・アイを倒すと、4機のダンタリオン+ライフ・フォースと1機のヒュロスが、中央のソルモナジウム周辺にいるはず。まずは、ダンタリオンの強力なチャージ武器をリセットしよう。そして、これらの敵を倒したら敵の旗艦へ。主砲やチャージ武器の攻撃を避けるため、小惑星の間を抜け、下へ針路を変更してから左へ向かおう。



旗艦は右下から近づいて、チャージ武器をリセット後、ゲインズ2の集中攻撃で落とす。

バイドサイト

■ 土星の環2

101

## INFORMATION

No. 53

太陽系

バイド サイト

マップ中央には、周囲を防衛人工衛星に守られた防衛要塞がある。要塞の入口は右下と左上の2ヵ所。目標のコアはその中にある。

## 地球防衛ライン

ボス攻略→

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 ソルモナジウム: 560

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 27

出撃準備



CHECK UNIT

コンパイラ

射程の長いアイギスがやっかい。こちらの動きを気付かれるまえに撃破するには、コンパイラの索敵能力が必要。さらにアイギス攻撃用として、ゲインズ2を4機は準備しておこう。



## MAP DATA

## ENEMY

A	ミッドナイト・アイ×4	P128
B	ディフェンシング・フォース×8	P130
C	グレース・ノート×8	P123
D	アイギス×12	P122
E	ネオブレモス×7	P127
F	アテナイエ	P121

## 資源

1	ソルモナジウム: 80
2	ソルモナジウム: 320
3	ソルモナジウム: 160

## トレジャー

1 鋼鉄組成

## パイロット【搭乗員】

Taamタケ(マッドフレスト)  
FC・ケル(アビーフォース)

## Check Point

●チェックポイント

死角を捕い合っている  
アイギスの破壊が難題

とにかく最優先で破壊したい敵が、長い射程で自軍の接近を邪魔するアイギスだ。全12機中、もつとも右端に位置しているユニットが狙い目。ひとつだけ突出しているため、他のアイギスの射程から外れている場所が多く、攻撃後に別のアイギスに遠距離から狙われる心配が少ない。右正面からコンパイラを近づけ、アイギスを発見したら射程外ギリギリにゲインズ2機を配置。つぎのターンで射程内に入り、チャージ武器2連発で破壊しよう。つぎに上下のアイギスを同様の手段で破壊し、全軍で左下のトレジャー回収と基地解放を目指す。

最下段のアイギス3機の破壊は、さきほどと同じ手順でOK。問題は、チャージ武器で攻撃しにくい位置にいるアイギス。デコイを囮にして、コンパイラやタブロック2の誘導ミサイルで攻撃したい。腐れPOWアーマーのデコイでも、2発は耐えてくれるはず。トレジャー回収と施設解放後は、攻撃手段を持たないアテナイエを破壊してクリアだ。

No. 54

太陽系

バイド

サイド

## 火星施設跡にて

ボス攻撃

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻撃ターン数 30 最大配置数 14

出撃準備

CHECK UNIT

マッド・フォレスト



## MAP DATA

## ENEMY

A	ミッドナイト・アイ×5	P128
B	ストライダー×10	P125
C	POWアーマー×4	P128
D	ネオフレモス×8	P127
E	ムスペルヘイム級	P119

## 資源

なし

## トレジャー

なし

ハイロット  
【招集線】

なし

## Check Point

●チェックポイント

マッド・フォレストを亜空間に  
先行させて偵察に利用

縦3ヘックス以上の大型ユニットは、通路半ばで進めなくなる。つまり、敵旗艦は縦2ヘックス以内のユニットのみで倒さなければならぬ。敵の旗艦戦までに戦力を減らさないため、途中でダメージを受けたらこまめな修理を忘れずに行おう。

進軍方法は、亜空間航行させたマッド・フォレスト+アイビー・フォースを障害物沿いに先行させ、発見した敵を順次撃破していくパターン。敵の主力はストライダーとネオフレモス。このうち優先して倒すべきは、威力の高い武器のバルムンクが脅威となる前者。複数のストライダーがいる場合は、撃墜よりも機数を減らして単体の攻撃力を下げることを考えよう。敵旗艦に対しては、デコイを囮にしているあいだにゲインズ2やタブロックが接近し、各武器を破壊していく。囮に使えるデコイは多いほどいい。腐れPOWアーマーを2機以上出撃させておくと便利だろう。なお、クリア規定ターン数がやや少ない。心持ち、進軍スピードをアップすることでフォローしよう。

バイドサイド

■54  
火星施設跡にて

103

## INFORMATION

No. 55

太陽系

バイド サイド

## 月面戦

マップ中央に大量に敷設されたマイノン01が、敵と味方を分ける壁となっている。その他の構造は、ミッション02とほぼ同じ。

ボス攻撃 P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 30

最大配備数 21

出撃準備



## CHECK UNIT

ゲインズ2号電子砲装備型

索敵の必要がないミッションなので、敵の配置をじっくり確認して、ゲインズ2のチャージ武器を撃ち込んでいけばそれだけで勝てる。念のためにタブロック2も出撃させれば完璧だ。



## ミッション攻略

## バイドサイド

## MAP DATA

## ENEMY

A	アンカー フォース改×6	P131
B	ミッドナイト・アイ	P128
C	カロ×6	P124
D	ガルム級	P120
E	POW アーマー×2	P128

## 資源

なし

## トレジャー

1 高速機動システム

ハイロット  
【搭乗機】

なし

Check Point  
●チェックポイント

最後の戦闘を目前に控え  
地球軍を軽くひとひねり

敵旗艦はガルム級、索敵の必要なし、射程の長い武器を持った敵がいない……と、負ける要素がまったく見当たらないミッション。行く手を阻むマイノン01を破壊しながら進軍し、敵に接近したらゲインズ2のチャージ武器で攻撃すればOKだ。ケルベロスは強敵だが、チャージ武器の射程が短い欠点がある。ゲインズ2のチャージ武器の最大射程分離れてから攻撃すれば、反撃を受ける心配もない。ガルム級のチャージ武器も射程は4なので楽勝だ。



トレジャー「高速機動システム」により、タブロック2をタブロック3へ進化させることが可能に。

## INFORMATION

No. 56

太陽系

バイド

サイド

## 地球上空

ボス攻略

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋戻量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数

35

最大配置数 27

出撃準備

## CHECK UNIT

ゲインズ2陽電子砲装備型

このミッションも、やはり主力はコンバイラとグインズ2。巨大なコンバイラは、移動に手間取るがマップ上下の残骸の間に縫って移動すれば、敵旗艦まで近づくことは可能だ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	アイギスx4	P122
B	ミッドナイト・アイx3	P128
C	アンカーフォース改x2	P131
D	ヒュロXX2	P127
E	ムスベルヘイム級	P119
F	ライフ・フォースx3	P131
G	ニーズヘッグ級	P120
H	カロンx2	P124
I	ダンタリオンx3	P124
J	ヘラクレスx2	P127
K	バトロクロス・飛行形態x3	P128
L	POWアーマー	P128

## 資源

なし

## トレジャー

1 演習用コンテナ3

## バイロット

なし

## Check Point

●チェックポイント

## アイギスは索敵範囲外の6ヘックス以上離れて攻撃

全軍でマップ中央を左へ進むと、トレジャー付近でミッドナイト・アイと遭遇する。まずはこれを破壊して敵の索敵能力を落とそう。続いて6マス離れた場所から、アイギスをゲインズ2のチャージ武器で破壊。こうすれば、こちらの進軍の大きな障害はなくなる。あとは旗艦を中心として、ケルベロスやバトロクロスなどを倒しつつ左へ攻め入ろう。敵の旗艦はマップ左上付近にいるので、下へ進路を取り、相手の右下から接近するといい。



亜空間のマッド・フォレスト+アイバー・フォースを、トレジャー周囲の残骸に配置して敵を足止め。

56

地上上空

105

## INFORMATION

No. 57

太陽系

バイド サイト

## 沈む夕陽

巨大なビルが立ち並ぶ都市か、バイドサイド最後の舞台。高層ビルは壊壊できるので、大きなユニットも問題なく先へ進める。

ボス攻撃

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 40

最大配番数 31

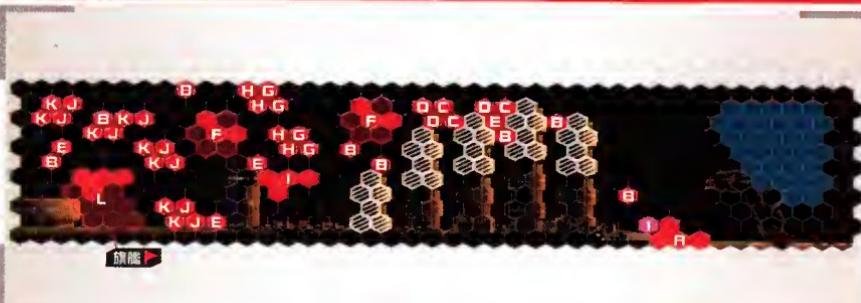
出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2陽電子砲装備型

最終ミッションだけあって敵が多い。これらの敵をまとめて倒すため、ゲインズ2の携行型陽電子砲は欠かせない。亜空間を移動する敵が多く、ペルメイトの亜空間バスターも便利だ。



## MAP DATA

## ENEMY

A	エーギル級	P120
B	ミッドナイト アイ×8	P128
C	スタンダード・フォース改×3	P129
D	ラスト・ダンサー(A)×3	P125
E	工作機×4	P129
F	ガルム級×2	P120
G	ディフェンシング・フォース改×4	P130
H	ラスト・ダンサー(B)×4	P125
I	ニーズヘッグ級	P120
J	アーラー フォース改×8	P131
K	ラスト・ダンサー(C)×8	P125
L	ニグルハイム級	P119

## 資源

なし

## トロジャー

1 地球の水  
後 地球帰還の証バイロード  
【搭乗席】

なし

## Check Point

●チェックポイント

巨大ユニット多数出撃可能  
総力戦で敵を殲滅せよ

出撃可能範囲が31ヘクスもあり、いびつな形をしていない。そのため、これまで出番がなかったユニットでも心置きなく出撃できるのがうれしい。たとえば、強力な大型艦船のコンバイラ、グリップドロック、ファインモーションの3ユニットを同時に出撃させることも可能だ。ゲインズ2の大軍団を編成して、チャージ攻撃の一斉射撃をお見舞いするのもいいだろう。バイドサイドの最後の戦いとして、地球軍を完膚なきまでに壊滅させよう。



機体とフォースユニットの全バイロードを出撃させても、まだ出撃スペースに余裕がある。

### 初期配置位置のすぐ近くにある トレジャー回収を忘れずに

ミッションをスタートしたら、まずは自軍の初期配置位置の左下にいるエーギル級を沈めて、近くにあるトレジャーを回収しよう。位置的にチャージ武器は使いにくいので、亜空間航行でマッド・フォレストを隣接させるか、コンバイラの長距離武器で攻撃する。そのあいだに、ゲインズ2は高層ビルを破壊して、大型ユニットが通るための通路を作つておきたい。

### 最新鋭機ラスト・ダンサーは チャージ武器が異なる

敵の主力戦闘機ラスト・ダンサーは基本性能は同一だが、チャージ武器の射程範囲が異なる。これを見分けるためには、機体と合体しているフォースに注目。スタンダード・フォース改ならばアロー・ヘッド、ディフェンシブ・フォース改ならばショーティング・スター、アンカーフォース改ならばカロンのチャージ武器の射程範囲を備えている。マップの先に行くほど強力になるのだ。

### 地球側のボスは白い機体の 巨大戦艦ニグルヘイム級

マップ左下隅に敵の旗艦ニグルヘイム級が待ち構えている。しかし、旗艦の手前の施設が邪魔して、正面から攻撃するのが難しい。ここは、旗艦の右上からデコイや自軍の旗艦を近づけて囮とし、最初に敵の旗艦のチャージ武器をリセットしよう。ただし、手前に亜空間航行しているラスト・ダンサーがいる。ベルメイト本体がいるなら亜空間バスターで一掃できるが、いないと対処が難しくなる。燃料切れを待つのもよい。

### notice!

バイド側クリアのその後……

バイド側のミッション57 沈む夕陽をクリアすれば、2度目のエンディングが待っている。しかし、これだけで『R-TYPE TACTICS』は終わらない。最終面クリア後にセーブしたデータを使えば、現有戦力を使ってこれまでのミッションに



高層ビルが破壊できる場所は最上部のみ。その他の部分は、チャージ武器が通り抜けてしまう。



チャージ武器の反撃を受けないよう、攻撃まえに敵のパラメータをチェックしておこう。



武器の配置はハイルダム級と同じだが、その威力は絶大。多少の犠牲は覚悟して突撃しよう。

再チャレンジが可能になる。さらに、ヒュロス、ダンタリオン、チュール級など、バイドサイドのミッションをクリアしたこと、地球軍に新たに追加されたユニットもあるのだ。いままで資源不足で作れなかった高価なユニットを開発してみたり、自慢の最強部隊でハイスコアの更新に挑んだりと遊び方はさまざまだ。

# BOSS ボス攻略

敵の旗艦として登場する24種類のボスユニットについて、撃墜するためのポイントやテクニックを解説する。

## 強敵・難敵ぞろいの敵旗艦を撃墜せよ!

### ミッション攻略

### ボス攻略

全ミッションのほとんどの勝利条件は、「相手の旗艦ユニットを撃墜すること」。つまり、いくら他のユニットを数多く倒しても、旗艦を撃墜できなければ勝利はできないのだ。

そこで敵旗艦のうち、攻撃手段を持たないミッション53に登場するアテナイエを除く、すべての旗艦ユニットについて、攻略のポイントを挙げていく。なお、これらのボスの中には、旗艦ではなく通常ユニットとして戦う機会のあるものもある。その際も、ここでの内容が役立つはずだ。

#### ヨルムンガンド級

データ  
▶ P120

旗艦として登場するのは、おもに地球サイド、バイドサイドの序盤。攻撃手段はバルカンしか持たないので、倒すこと自体は苦労しない。ただし、デコイを生成していることもあるため注意が必要だ。わざわざ隣接しようと近づいてきたり、こちらが隣接しても攻撃してこないなどの特徴があれば、そのユニットはデコイの可能性が高い。すぐに離れないと自爆に巻き込まれてしまう。

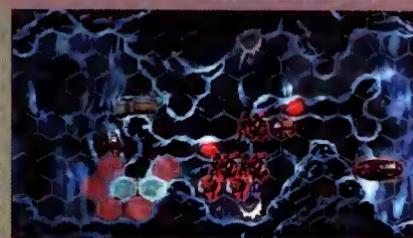
#### ノーザリー

データ  
▶ P134

地球サイドのヨルムンガンド級にあたる、バイドサイドの輸送艦ユニット。威力が低い射程1の武器しか持たない点や、デコイを生成している可能性が高い点が共通している。旗艦としてはミッション04と28にしか登場しないが、通常ユニットとして戦う機会はかなり多い。デコイかどうかの確認をせず不用意に隣接すると、自爆に巻き込まれてしまう。簡単に倒せるからといって油断は禁物。



状況によって戦い方は異なるが、ユニットが同じならば基本的な攻撃方法は変わらない。



△ボタンで攻撃範囲を確認したとき、ユニット全体を取り囲むように赤い攻撃範囲があるのがデコイ。

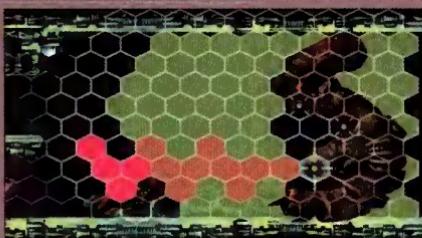


自己修復機能を持っているため、中途半端なダメージはすぐに回復される。集中攻撃して倒そう。

## ドブケラドブス系

いくつかの亜種が確認されているバイド軍の超巨大兵器。敵としてのみ登場するユニットなので、残念ながらバイドサイドでのプレイ時もプレイヤーが操ることはできない。頭部と胸部の偏向光学兵器、腹部のチャージ武器で攻撃を行ない、さらに尻尾を動かして触れたユニットを一撃で押し潰す。このうちもっとも注意すべきは、チャージ武器と尻尾だ。チャージ武器はジグザグに射線を描き、尻尾はつぎに動く位置が緑色で表示される。それぞれの攻撃範囲にはできるだけ近づいて行かないことだ。こちらの攻撃可能位置は、頭部・胸部・腹部の3カ所だ。このうち腹部が弱点となっており、これを破壊できれば撃墜できる。ただし、右上の攻撃範囲の図を見ても分かるとおり、頭部と胸部を破壊せずに近づくことは非常に困難。頭部→胸部→腹部の順番で倒していくのがいちばん安全だろう。なお、各ドブケラドブスの頭部・胸部・腹部のHPと武器の威力は右表のとおり。

### ■ドブケラドブスの攻撃範囲



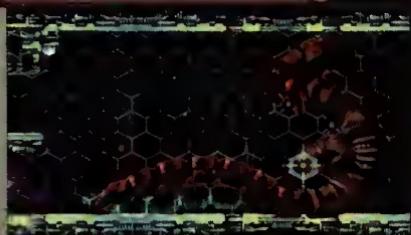
- 頭と胸の攻撃の射程範囲
- チャージ武器の射程範囲
- 頭と胸の攻撃とチャージ武器の射程範囲

### ■ドブケラドブスのHPと攻撃の威力比較

名前	頭部		胸部		腹部	
	HP	威力	HP	威力	HP	威力
ドブケラドブス	160	55	130	40	270	210
ドブケラドブスの屍?	170	60	140	40	280	220
ドブケラドブス水棲種	180	75	150	45	290	231
ドブケラドブス試験体	200	85	170	45	310	241

## ドブケラドブス

データ  
▶ P135



ミッション05「木星衛星基地調査」ではじめて戦うドブケラドブスの代表的な種類。

## ドブケラドブス水棲種

データ  
▶ P135



水中生活に適応した珍しいドブケラドブスで、「ドラコネム」という通称で呼ばれている。

## ドブケラドブスの屍?

データ  
▶ P135



異層空間を漂っていることから「ウイアートル(旅人)」と名付けられた。体の一部が機械。

## ドブケラドブス試験体

データ  
▶ P121



別名は「グランデ(偉大)」。R-TYPEシリーズ初の地球軍が作ったドブケラドブスだ。



## バイド軍艦船

バイド軍の旗艦でもっとも多く登場するのが、暴走巡航艦ボルドと暴走戦艦コンバイラという2種類の艦船ユニットだ。そのミッションで旗艦が他にいる場合も、通常ユニットとして何度もボルドやコンバイラと戦うことになるので、ここでその対処方法を覚えておこう。

まず注意すべきは、艦首にあるチャージ武器。どちらも射程範囲が縦に広いため、思わず位置の

自軍ユニットが攻撃を受けることがある。その姿を見つけたら、最初にチャージ武器をリセットするのが基本だ。また、地球軍の艦船と異なり、すべての通常武器は四方の敵を攻撃が可能。さらに、バイド軍のユニットとしては、ボルドが4でコンバイラが7と索敵範囲が広く、死角が少ない。艦船に接近しての戦闘では、デコイを回に使った作戦がより効果を發揮するだろう。

### 暴走巡航艦 ボルド

データ  
▶ P132



チャージ武器とミサイル砲が横に並ぶため、こちらのチャージ武器で狙いやすい。

### 暴走戦艦 コンバイラ

データ  
▶ P132



チャージ武器の射線は、ニ又に分かれている。武器が縦に並び、チャージ武器で攻撃しにくい。

### ゴマンダー

データ  
▶ P136

その場からまったく移動せずに、近づくこちらのユニットを攻撃してくる。出現するのは、ミッション08の最深部。体の中に住むインスラーは外に飛び出しているため、射程3~6ヘックスの体液にさえ気をつけねばいい。頭頂部に見えるクリスタル状のコアが、攻撃してくる場所であり唯一の弱点。巨体のため、接近するならば上からがいい。スピードの速いユニットで一気に近づいてしまおう。

### ガスダーネッド

データ  
▶ P134

ミッション10に登場する旗艦で、ミッション23では通常の敵ユニットとして出現してくる。水面に浮かび、射程3~5ヘックスの武器で攻撃してくるが、ユニットの横に飛び込めば安全。武器の命中率が40%とやや低いため、回避性能の高いユニットで水中から接近するのがベスト。機体すべてに攻撃が当たるので、敵の射程外からチャージ武器で攻撃してもいい。



ゴマンダーの攻撃範囲は写真の赤い部分。本体と赤い部分にはされた場所が安全地帯だ。

### 高爆ミサイルダーネッド



武器の高速氷弾は反撃時にも使用してくる。敵の射程内から攻撃する際は反撃のダメージを覚悟。

## ファインモーション

データ  
▶ P133

遠くの相手には射程3~5ヘックスの重力フィールド、隣接した相手はファインアタックで攻撃する、遠近両距離に対応したユニットで、チャージ武器も使える。ただし、いずれも反撃・迎撃機能は持たず、重力フィールドの威力も低いため、チャージ武器をリセットすれば、あとは遠距離からの攻撃で対処可能。4ヘックス以上離れていれば、接近されてもファインアタックを食らうことはない。

## グリッドロック・ブルー

データ  
▶ P133

射程3~5ヘックスの武器を四隅と中央の5カ所に持ち、1ターンに最大5回攻撃していく。完全に隣接しても5カ所いずれかの射程には入ってしまうため、安全とはいえない。すべての武器を順番に破壊するよりも、弱点となっている中心のコアを集中攻撃したほうがいいだろう。コアのダーマレーザーは迎撃用として使ってくるため、攻撃は迎撃できないチャージ武器を主体に攻めたい。

## ベルメイト本体

データ  
▶ P133

周囲を肉塊に守られており、本体を攻撃するにはどこかに穴を開ける必要がある。ベルメイト本体の索敵範囲外ギリギリで自軍ユニットを待機させたあと、チャージ武器を使って肉塊もろともダメージを与える。索敵範囲は本体が5ヘックス、肉塊が2ヘックス。左端の肉塊から3ヘックス分離れていれば、敵に気付かれることはない。本体は亜空間バスターを持つので、亜空間航行中のユニットは近づかないようにしよう。

## ヨークゴーン

データ  
▶ P137

ミッション23「水棲生命体調査」の旗艦として登場するが、スピードも武器の射程範囲もたったの1ヘックス。不用意に近づかず、体当たりを食らわないように戦えば恐れる敵ではない。攻撃時は、ヨークゴーンの頭部に対して集中攻撃をかけよう。ここを破壊すれば、胴体部分も併せて撃墜できる。また、活動範囲が水中に限定されるため、光学兵器以外の武器を使ったほうが効率よくダメージを与えるだろう。



ファインレーザーは2ターンで充填が完了してしまう。攻撃時はチャージのリセットを心がけること。



ひとつひとつの武器の威力はそれほど高くないが、すべての攻撃を食らうと大ダメージ。



ベルメイト本体でこちらの攻撃が当たるのは、中心で赤く光っているコア部分のみになる。



ミッション24では、ボスではなく通常の敵ユニットとしてヨークゴーンが現れてくれる。

## ボス攻略

ミッション攻略



## ミッション攻略

### ボス攻略

### 漆黒の瞳孔

データ  
▶ P134

バイドの星の中核に存在する謎の生命体。地球サイドで戦う最後の旗艦だけあり、HP、武器の威力、射程ともにすぐれている。索敵範囲も10ヘックスと広く、気付かれずに接近するのは困難だ。さらに、巨大推進装置?と艦船の残骸それぞれ2機ずつに守られている。攻撃時はまず、これら周囲のユニットを破壊すること。右上の図はこれらの攻撃範囲を示している。左上の隅に、どのユニットからも攻撃されない安全地帯があるのが分かるだろう。まずはチャージ武器が使えるユニットをここへ送り込み、天井の巨大推進装置?と艦船の残骸をまとめて破壊。続いて、漆黒の瞳孔の射程外ギリギリに自軍ユニットを集め、一気に近づいて集中攻撃をかけたい。漆黒の瞳孔が使う思念波の射程は3~6ヘックスなので、懷に飛び込めば攻撃も反撃も心配せずに攻撃が可能だ。もし離れて攻撃するのであれば、思念波の反撃を受けないチャージ武器に限ること。

### 地球軍艦船

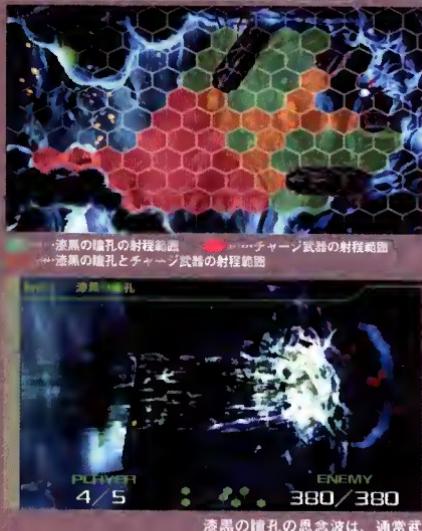
戦艦と巡航艦は、艦首に3ターンで充填が完了するチャージ武器を装備するが、射線はいずれも一直線で、射程は巡航艦が4ヘックス、戦艦が7ヘックスある。チャージ武器をリセットしてから、ミサイル砲→主砲→チャージ武器→本体という順番で破壊するのが安全だ。主砲は上の敵しか攻撃できないので、接近する際は下から行くのがベスト。攻撃可能場所が横一列に並んでいる敵に対しては、チャージ武器で一気にダメージを与えていい。

### 水上攻撃艦 エーギル級

データ  
▶ P120

水中からの攻撃に対しは反撃し、  
空中からの攻撃は迎撃てくる。  
射程はどちらも3~5ヘックス。

### 漆黒の瞳孔とその護衛兵器の攻撃範囲



漆黒の瞳孔の思念波は、通常武器としては最高の威力を誇る。頭のデコイに撃たれてもらおう。

### 宇宙駆逐艦 ニーズヘッグ級

データ  
▶ P120

亜空間バスターを備える駆逐艦で、  
亜空間航行中のユニットは注意。  
武器の射程は2~3ヘックス。

### 宇宙巡航艦 ヴァナルガント級

データ  
▶ P119

ミサイル砲を持たず、主砲と本体  
の射程はどちらも2~4ヘックス。  
射程外から攻撃しよう。

宇宙巡航艦 ガルム級

データ  
▶ P120



ヴァナルガンド級の後継機。主砲の射程が3~5ヘックスに増えたため、上からの接近は危険だ。

宇宙戦艦 テュール級

データ  
▶ P118



ヘイムダル級の後継機としてHPと武器の威力が上がっているが、戦い方は同じで問題ない。

宇宙戦艦 ムスペルヘイム級

データ  
▶ P119



ヨトゥンヘイム級に比べ、スピード、武器の威力、耐久力などがパワーアップしたが、戦い方は同じ。

宇宙戦艦 ヘイムダル級

データ  
▶ P118



旧式の宇宙戦艦。主砲、副砲、本体の射程はすべて3~6。これはすべての戦艦に共通する。

宇宙戦艦 ヨトゥンヘイム級

データ  
▶ P119



新造艦という触れ込みだが、武器の配置、射程、素敵範囲などはテュール級と変わらない。

宇宙戦艦 ニ Vulヘルムヘイム級

データ  
▶ P119



地球軍最強戦艦だけあり、HPと武器の威力は圧倒的。戦い方は同じでも、より慎重さが必要だ。

ボス攻略

ミッション攻撃

# R-TYPE ARCHIVES

【アールタイプ アーカイブス】

『R-TYPE TACTICS』に登場する兵器たちのルーツを求めて……

2

## 『R-TYPE』の血を受け継いだ作品たち

1990年代に入り、『R-TYPE』はゲームセンターから卒業し、家庭用ゲーム機のオリジナルタイトルとして活躍をはじめた。その第1弾が1993年にスーパーファミコンで発売された『R-TYPE III』で、当時の最新技術である画面

の回転や拡大縮小機能をふんだんに盛り込んだ演出が印象的だ。そして1998年にはシリーズ初の3Dポリゴン技術を導入した『R-TYPEΔ』がプレイステーションで発売。アルバトロスとケルベロスの機体はこの作品で初登場した。

### R-TYPE III

STAGE 1

この作品ではじめて複数のフォースが登場。スタートまえに3種類の中から選べるように。

### R-TYPE III

STAGE 5

『TACTICS』のドブケラドブス水槽種のモデルになったドブケラドブス・アルビノ。

### R-TYPEΔ

STAGE 1

シリーズはじめての自機のセレクトが可能になった。写真はRx-10“アルバトロス”。

### R-TYPEΔ

STAGE 1

ゲインズはこの作品で初登場。『TACTICS』と同様に極太の波動砲を撃ってくる。

### R-TYPEΔ

STAGE 2

水中ステージで、福音状の新型兵器ライトニング波動砲を放つR-13“ケルベロス”。

### R-TYPEΔ

STAGE 4

縦の強制スクロールで上へ上へと進んでいくと、Uロッヂミサイルの大群の襲撃が!

過去作品を  
プレイする  
には?

『R-TYPE III』も『R-TYPEΔ』も、当時の製品を入手するのは困難。現在プレイするならば、『R-TYPE III』はWiiの「バーチャルコンソール」で、『R-TYPEΔ』は

プレイステーション3のダウンロードサービス「ゲームアーカイブス」でPSP版をそれぞれ購入するのがいちばん入手しやすいだろう。

# R-TYPE TACTICS OFFICIAL COMPLETE GUIDE

chapter.3  
データ



# UNIT

## ユニットデータ

本作に登場する全ユニットのデータを、ゲーム内で見られる「ユニット情報」のリスト順に掲載。名前で調べるときはさくいんを使おう。

### データの見方

The screenshot shows the unit information screen for the "Home Guard" (ヘイムダル) unit. At the top, there's a summary box with icons for HP, MP, and EXP. Below it is a detailed table with various stats and equipment.

HP	MP	EXP	属性	機種	装備	ミッション
100(10)	7	26(6)	ソル	④	ミッション08 [後にトレジャー「説教令3(道筋監査許可書)」と電子認証を所持]	
20	30	3~5	ソル	④		
163	A	99%	ソル	④		
8	50	3~5	ソル	④		
50	50	3~5	ソル	④		
100	7	2	ソル	④		
50	50	50%	ソル	④		
HP	MP	属性	機種	属性	属性	

Below the table, there's a section for "武器装備" (Weapon Equipment) with a list of items:

- 爆破ビームH
- ブルドック(重)
- ギャラクシーブレード(新)
- 主砲H(重)

- ユニットのグラフィック**
- ユニットタイプ** 基本的には艦船、機体、フォースの3種類に分けられ、それ以外のユニットは「その他」と表記した。また、(敵)と表記のあるものは、敵としてのみ登場する。
- 分類** ユニットの材質による分類。機械系が生物系のどちらかに分類される。
- ユニット名** 左上が型番、右上が通称、下が名前。
- 特性** そのユニットに特別な能力がある場合に表記している。各特性の詳細はP022を参照のこと。また、末尾に「×」とある場合は、搭載数や別装備武器の数を示し、カッコでターン数が表記してある場合は、チャージ武器発射までにかかるターン数を示す。
- 開発条件** プレイヤーが開発できるユニットにだけ、開発が可能になる最初のミッション番号と、必要ななレジャーおよび別ユニットの機体名を表記。
- 開発コスト** ユニットの開発に必要な3種類の資源。「ソル」はソルモナジウム、「エー」はエーテリウム、「バイ」はバイオルゲンを示す。詳細はP034を参照のこと。
- 性能** ユニットが持つ8つの基本性能を示す。各項目の意味は以下のとおり。
- ヘックス** ユニットのマップ上での大さをヘックス数。カッコ内に別の数値があるものは、逆流空間を除く異層空間でサイズの変わるユニットのヘックス数を示す。
- 編隊** そのユニットが1機か、5機編隊かを示す。
- HP(個)** ユニットのHP。カッコ内の数値は、5機編隊のユニットにのみ表記している1機単位のHP。
- 燃料** ユニットの最大搭載燃料。なくなると移動不可。
- 索敵** ユニットの索敵範囲。数値が4のユニットならば、そのユニットの周辺4ヘックスが索敵範囲となる。
- 速度** ユニットの移動力。
- 回避** 敵の攻撃を回避するときに影響する数値。
- 熟練** そのユニットに乗るパイロットの熟練度によって上下するパラメータの種類。上がるパラメータはユニットによって違い、ユニットのHP、ユニットの回避率、武器の威力、武器の命中率の4つがある。
- 武器** そのユニットが使える武器のデータ。各項目の詳

細は以下のとおり。

- 名前** 武器の名前。末尾に(別)があるものは、本体とは別に装備された武器でHPや性能が個別に設定されている。(フ)とあるものは、フォースを装着時にのみ使える武器。(共)は、フォースを装着時でも未装着時でも使える共用の武器であることを示す。
- 熟練/HP** 素敵/回避 その武器が別装備の武器だった場合に表記。意味は、ユニットと同様。
- 弾数** その武器の攻撃可能回数。
- 威力** 攻撃したときに相手に与えるダメージの基本値。
- 射程** その武器の射程の上限と下限を示す。たとえば「1~3」であれば、ユニットから1~3ヘックス離れた相手を攻撃可能ということ。また、アルファベットになっている場合はチャージ武器であることを示す。その射程範囲はP027を参照のこと。なお、「上~3」というように、頭に文字が付く場合の意味は以下のとおり。
- 上=**その武器より上にある範囲だけ攻撃可能。
- 左=**射程範囲が、機体ではなく、合体したフォースから数えられる武器。
- 水=**水上と水中にいる相手だけ攻撃可能な武器。
- 空=**空中にいる相手だけ攻撃可能な武器。
- 周囲=**ユニットの周囲にいる相手すべてに攻撃可能な武器。
- 命中** 武器の命中率。
- 用途** その武器が攻撃(攻)、反撃(反)、迎撃(迎)のうちどの用途に使用できるかを示す。ふたつの用途に使えるときは、「/」で区切って表記。用途の詳細はP018を参照のこと。
- 武器属性** おもに、その武器で相手を攻撃する際に影響する属性を示しており、ゲーム内の「ユニット情報」でも確認ができる。攻撃時に各武器属性が相手に与える影響については、P019~020を参照のこと。

■全登場ユニット50 音順さくいん

A

I

K

C

S

K

G

C

S

S

N

T

アーヴァンク	機体	P138
アイクス	その他(敵)	P122
アイピー・フォース	フォース	P146
アキレウス	機体	P127
アテナイエ	その他(敵)	P121
アルハトロス	機体	P123
アロー・ヘッド	機体	P122
アロー・ヘッドbk	機体	P122
アンカー・フォース	フォース	P131
アンカー・フォース改	フォース	P131
アンフィビアン	機体	P138
インスルー	その他(敵)	P136
ヴァナルガント級	艦船	P119
ウートガルサ・ロキ	その他	P121
ウォー・ヘッド	機体	P123
エーキル級	艦船	P120
ガウバー	機体	P140
ガスター・ネット	艦船	P134
カルム級	艦船	P120
カロン	機体	P124
艦船の残骸	その他(敵)	P135
キャンサー	機体	P142
巨大推進装置?	その他(敵)	P134
腐れ工作機	機体	P139
腐れ工作機2	機体	P140
腐れPOWアーマー	機体	P139
クリットロック・ブルー	艦船	P133
クリットロック・レッド	艦船	P133
クレース・ノート	機体	P123
クローカー	機体	P139
クロー・フォース	フォース	P146
ゲインズ	機体	P141
ケインズ2陽電子砲装備型	機体	P141
ケインズ3白兵戦型	機体	P142
ケルベロス	機体	P124
工作機	機体	P129
工作機2号機	機体	P129
コマンダー	その他(敵)	P136
コンバイラ	艦船	P132
ジータ	機体	P144
漆黒の瞳孔	その他(敵)	P134
集光ミラー	その他	P121
ショーティング・スター	機体	P123
スケイル・フォース	フォース	P145
スタンダード・フォース	フォース	P129
スタンダード・フォース改	フォース(敵)	P129
スタンダード・フォースC	フォース	P130
ストライダー	機体	P125
ストロバート	機体	P142
ストロバリスト	機体	P143
ゾイド	機体	P144
ダイタロス	機体	P126
タプロック	機体	P140
タプロック2改良型	機体	P141
タフロック3高機動型	機体	P141
ダンタリオン	機体	P124

テ	ディフェンシブ・フォース	フォース	P130
	ディフェンシブ・フォース改	フォース(敵)	P130
	テュール級	艦船	P118
	テンタクル・フォース	フォース	P130
ト	トップ	その他(敵)	P136
	ドブクラトブス	その他(敵)	P135
	ドブクラトブス試験体	その他(敵)	P121
	ドブクラトブス水棲種?	その他(敵)	P135
	ドブクラトブスの尾?	その他(敵)	P135
ナ	トロピカル・エンジェル	機体	P126
	ナスルエル	機体	P144
ニ	ニースヘック級	艦船	P120
	ニグルハイム級	艦船(敵)	P119
ネ	ニュート	機体(敵)	P136
ノ	ネオフレモス	機体	P127
	ノーザリー	艦船	P134
ハ	ハイド・システムα	機体	P138
	ハイド・システムβ	機体	P145
	POWアーマー	機体	P128
	バトロクロス・飛行形態	機体	P128
	バトロクロス・人型	機体	P128
ヒ	バトルル	その他(敵)	P137
	ビースト・フォース	フォース	P145
	ビースタフ	機体(敵)	P138
	ヒュロス	機体	P127
	ヒラジンス	その他(敵)	P137
フ	ファイヤ・フォース	フォース	P131
	ファインモーション	艦船	P133
	フューチャー・ワールド	機体	P126
	ブリングシバリティーズ	機体	P124
	フロッグマン	機体	P126
	ハイムダル級	艦船	P118
ヘ	ヘラクレス	機体	P127
	ヘルメイト肉塊	機体	P145
	ヘルメイト本体	艦船	P133
ホ	ホルト	艦船	P132
マ	マイン01	その他	P122
	マット・フォレスト	機体	P139
ミ	ミッド	機体	P144
	ミッドナイト・アイ	機体	P128
ム	ムーラ	機体	P140
	ムスベルハイム級	艦船(敵)	P119
×	メルトクラフト	機体	P143
ユ	Uロッチ・ミサイル	機体	P143
	Uロッチ・リンクレーザー	機体	P143
ヨ	ヨークゴーン	その他(敵)	P137
	ヨトウンハイム級	艦船(敵)	P119
	ヨルムンガンド級	艦船	P120
ミ	ライフ・フォース	フォース	P131
ラ	ラスト・タンサー(A)	機体(敵)	P125
	ラスト・タンサー(B)	機体(敵)	P125
	ラスト・タンサー(C)	機体(敵)	P125
リ	リバー	機体	P142
レ	レディ	機体(敵)	P137

ユニットデータ

# 地球軍ユニット

地球軍の総ユニット数は53種類。R-9シリーズに代表される戦闘機型の機体の占める割合が高く、それらの機体と組み合わせて使えるフォースも10種類と充実している。このことからも、戦い方としては、やはり機体の波動砲とフォースの接近戦を中心と考えるのがいちばん無難といえよう。艦船も10種類とバリエーションに富むが、ヨトゥンヘイム級、ムスベルヘイム級、ニヴルヘイム級の上位3ユニットは、プレイヤーは使用できない敵ユニットだ。

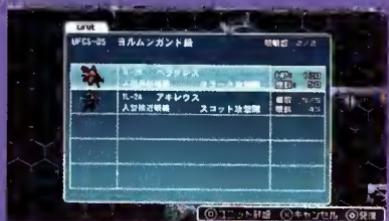
フォース本体による連続攻撃、直撃した時に相手を後方に吹き飛ばしたり、相手の航行用燃料を奪い取ることがある。



遠距離からは波動砲、近距離では「フォースショット」で敵ユニットのHPを減らしていく。

## ■各カテゴリーごとのユニットの割合

カテゴリー	所属数	占拠率
艦船	10	19%
機体	27	51%
フォース	10	19%
その他	6	11%



接近戦が得意な人型兵器は、移動力が低いので、常に艦船に搭載しながら行動していくといい。

**UFBS-010 宇宙戦艦  
ヘイムダル級**

ミッション08プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」+「陽電子砲」を所持

搭載可能x5		開発条件		開発コスト		ソル		工		ハイ	
チャージ武器(3ターン)				10(16)		1		260		100 7 2	
別装備武器x3										5% HP	
名前	熟練	HP	素敵	速度	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性	
追尾ビームH	—	—	—	—	20	30	3~6	70%	攻/迎	偏向光学兵器	
ブルドガング銃(別)	威力	160	7	2%	—	183	A	99%	攻	粒子兵器	
ギャラルホルン砲(別)	命中	130	7	2%	8	50	3~6	75%	攻/迎	誘導ミサイル	
主砲H(別)	威力	160	7	2%	30	50	上3~6	50%	攻/反	貫通光学兵器	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

**UFBS-011 宇宙戦艦  
テュール級**

ミッション56プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」+「陽電子砲」+「演習用コンテナ3」+ヘイムダル級の機体を所持

搭載可能x5		開発条件		開発コスト		ソル		工		ハイ	
チャージ武器(3ターン)				10(16)		1		300		100 7 2	
別装備武器x3										5% HP	
名前	熟練	HP	素敵	速度	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性	
追尾ビームH2	—	—	—	—	20	35	3~6	70%	攻/迎	偏向光学兵器	
グレイブニル砲(別)	威力	170	7	2%	—	202	A	99%	攻	粒子兵器	
ギャラルホルン砲II型(別)	命中	140	7	2%	8	60	3~6	75%	攻/迎	誘導ミサイル	
主砲H2(別)	威力	160	7	2%	34	55	上3~6	50%	攻/反	貫通光学兵器	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

UFBS-AE1 宇宙戦艦  
ヨトウンヘイム級

開発不可

搭載可能×5  
チャージ武器(3ターン)  
別装備武器×3

分類… 機械系

開発条件

開発不可

開発コスト ソル エー バイ

性能 ヘックス 繁度 HP(値) 燃料 素敵 速度 困難 熟練

性能 12 1 310 100 7 2 5% —

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
追尾ビームHX	—	—	—	—	25	35	3-6	75%	攻/迎	偏向光学兵器
イヴァングル砲(別)	—	170	7	2%	—	238	A	99%	攻	粒子兵器
ビフレスト砲(別)	—	140	7	2%	10	65	3-6	75%	攻/迎	誘導ミサイル
主砲HX(別)	—	160	7	2%	38	55	上3-6	50%	攻/反	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

UFBS-AE2 宇宙戦艦  
ムスベルヘイム級

開発不可

搭載可能×5  
チャージ武器(3ターン)  
別装備武器×3

分類… 機械系

開発条件

開発不可

開発コスト ソル エー バイ

性能 ヘックス 繁度 HP(値) 燃料 素敵 速度 困難 熟練

性能 12 1 330 100 7 3 5% —

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
追尾ビームHX2	—	—	—	—	30	37	3-6	75%	攻/迎	偏向光学兵器
ムスベル砲(別)	—	180	7	2%	—	257	A	99%	攻	粒子兵器
ビフレスト砲II型(別)	—	150	7	2%	12	65	3-6	75%	攻/迎	誘導ミサイル
主砲HX2(別)	—	160	7	2%	40	60	上3-6	50%	攻/反	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

UFBS-AE3 宇宙戦艦  
ニウルヘイム級

開発不可

搭載可能×5  
チャージ武器(3ターン)  
別装備武器×3

分類… 機械系

開発条件

開発不可

開発コスト ソル エー バイ

性能 ヘックス 繁度 HP(値) 燃料 素敵 速度 困難 熟練

性能 12 1 360 100 7 3 5% —

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
追尾ビームHX3	—	—	—	—	30	39	3-6	75%	攻/迎	偏向光学兵器
ギンヌンガガブ砲(別)	—	200	7	2%	—	275	A	99%	攻	粒子兵器
ビフレスト砲III型(別)	—	170	7	2%	16	70	3-6	82%	攻/迎	誘導ミサイル
主砲HX3(別)	—	160	7	2%	40	60	上3-6	50%	攻/反	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

UFHC-007 宇宙巡航艦  
ヴァナルガンド級

ミッション05プレイ後に、トレジャー「許令3(巡航艦受領許可書)」を所持

搭載可能×3  
チャージ武器(3ターン)  
別装備武器×2

分類… 機械系

開発条件

開発不可

開発コスト ソル エー バイ

性能 ヘックス 繁度 HP(値) 燃料 素敵 速度 困難 熟練

性能 7(9) 1 180 100 4 3 15% HP

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
追尾ビーム	—	—	—	—	20	25	2-4	70%	攻/迎	偏向光学兵器
ヴァーン砲(別)	威力	160	4	1%	—	120	B	99%	攻	粒子兵器
威力	160	4	1%	—	16	45	上2-4	50%	攻/反	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

データ

地球サイド

■地球サイド

UFHC-008 宇宙巡航艦  
ガルム級艦船  
機械系  
分類… 機械系

搭載可能x3

チャージ武器(3ターン)

別装備武器x2

—

開発  
条件

ミッション26プレイ後に、トレジャー「許令3(巡航艦受領許可書)」+「巡航艦のパワーアップ」+「ヴァナルガンド級の機体を所持

開発コスト ソル 50 エー 50 バイ 50

性能 ヘックス 距離 HP(値) 燃料 素敵 速度 開道 烈爆

7(9) 1 200 100 4 3 15% HP

名前		熱爆	HP	素敵	開道	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
連携ビームII		—	—	—	—	20	28	2-4	70%	攻/迎	偏光光学兵器
ヴァーン砲II型(別)		威力	180	4	1%	—	125	B	99%	攻	粒子兵器
主砲II(別)		威力	180	4	1%	16	50	上3-5	50%	攻/反	實通光学兵器
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

UFWS-004 水上攻撃艦  
エーギル級艦船  
機械系  
分類… 機械系

搭載可能x2

水面のみ移動可能

—

—

開発  
条件

ミッション09プレイ後に、トレジャー「許令3(巡航艦受領許可書)」+「水中制御システム」を所持

開発コスト ソル 300 エー — バイ —

性能 ヘックス 距離 HP(値) 燃料 素敵 速度 開道 烈爆

4 1 180 45 4 2 8% HP

名前		熱爆	HP	素敵	開道	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
艦対空ミサイル		—	—	—	—	20	55	空3-5	85%	攻/迎	誘導ミサイル
魚雷II		—	—	—	—	30	55	水3-5	75%	攻/反	誘導ミサイル
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

UFDD-02 宇宙駆逐艦  
ニーズヘッグ級艦船  
機械系  
分類… 機械系

亜空間バスター

搭載不可

—

開発  
条件

ミッション03プレイ後に、トレジャー「許令2」を所持

開発コスト ソル 250 エー — バイ —

性能 ヘックス 距離 HP(値) 燃料 素敵 速度 開道 烈爆

4 1 160 45 4 3 20% HP

名前		熱爆	HP	素敵	開道	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
追尾ミサイル		—	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル
誘導ミサイル		—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
光子魚雷		—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル
亜空間バスター		—	—	—	—	3	120	周囲3	99%	コマンド	物理攻撃
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

UFCS-05 輸送艦  
ヨルムンガンド級艦船  
機械系  
分類… 機械系

搭載可能x2

デコイ機能

—

開発  
条件

ミッション01プレイ後に、トレジャー「許令1」を所持

開発コスト ソル 200 エー — バイ —

性能 ヘックス 距離 HP(値) 燃料 素敵 速度 開道 烈爆

2 1 140 50 4 2 18% HP

名前		熱爆	HP	素敵	開道	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン		—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



## **UFXSS-01 ソーラー兵器施設 ウートガルザ・ロキ**

開発不可



**UFXSM-02** 集光施設  
集光ミラー

開発不可



**B-D.Grd** 生命要塞試作  
**ドブケラドブス試験体**

開発不可



**UFX-PnCr** 防衛要塞コア  
アテナイエ

開発不可

**UFX-Gpsys 防衛人工衛星  
アイギス**

開発不可

開発コスト ソル — エー — バイ —

特性

分類… 機械系

名前 熱練 HP 素敵 回避 弾数 威力 射程 命中 用途 武器属性

アイギスレーザー — — — — 80 58 3~5 50% 攻/反 直進光学兵器

アイギスマサイル — — — — 15 85 3~6 65% 攻/迎 誘導ミサイル

武器

**UFMN-01 宇宙機雷  
マイン01**

開発不可

開発コスト ソル — エー — バイ —

特性

分類… 機械系

名前 熱練 HP 素敵 回避 弾数 威力 射程 命中 用途 武器属性

武器

**Rwf-9A 戦闘機  
アロー・ヘッド**

ミッション01プレイ後に、トレジャー「辞令1」を所持

開発コスト ソル 100 エー — バイ —

特性

分類… 機械系

名前 熱練 HP 素敵 回避 弾数 威力 射程 命中 用途 武器属性

バルカン — — — — 99 10 1~1 45% 攻/迎 機銃

追尾ミサイル — — — — 7 25 2~3 70% 攻/迎 誘導ミサイル

スタンダード波動砲(共) — — — — 105 B 99% 攻 粒子兵器

対空レーザー(フ) — — — — 14 40 フ2~2 40% 攻/反 直進光学兵器

反射レーザー(フ) — — — — 14 35 フ2~2 60% 攻/反 偏向光学兵器

サーチレーザーV(フ) — — — — 18 43 フ1~1 65% 攻/反 偏向光学兵器

武器

**Rwf-9Abk 戦闘機  
アロー・ヘッドbk**

ミッション05プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」+「バイドに関する資料1」+アロー・ヘッドの機体を所持

開発コスト ソル 20 エー 10 バイ —

特性

分類… 機械系

名前 熱練 HP 素敵 回避 弾数 威力 射程 命中 用途 武器属性

バルカン — — — — 99 10 1~1 45% 攻/迎 機銃

追尾ミサイル — — — — 7 25 23 70% 攻/迎 誘導ミサイル

スタンダード波動砲(共) — — — — 105 B 99% 攻 粒子兵器

対空レーザー(フ) — — — — 14 40 フ2~2 40% 攻/反 直進光学兵器

反射レーザー(フ) — — — — 14 35 フ2~2 60% 攻/反 偏向光学兵器

サーチレーザーV(フ) — — — — 18 43 フ1~1 65% 攻/反 偏向光学兵器

武器

データ

地球サイド

■ 地球軍ユニット



## Rwf-9Ac 強化戦闘機

## ウォーヘッド

開発条件

ミッション04プレイ後に、トレジャー「拡散波動砲」+「低位  
亜空間航法システム」+アロー・ヘッドの機体を所持スタンダード・フォースC装着  
チャージ武器(4ターン)  
亜空間航行

開発コスト

ソル

30

エー

20

バイ

—

特性

性能

ヘックス

距離

HP(個)

燃料

素敵

速度

回避

熱練

威力

分類…

機械系

名前

熟練

HP

素敵

回避

弾数

威力

射程

命中

用途

武器属性

光子バルカン

—

—

—

50

17

1-1

65%

攻/反

直進光学兵器

誘導ミサイル

—



Rwf-9Skl 火炎武装機  
プリンシパリティーズ

開発  
条件

ミッション07プレイ後に、トレジャー「耐熱性パイプ」を所持

機体

ファイヤー・フォース装着  
チャージ武器(3ターン)

開発コスト

ソル

110

エー

バイ

特性

分類… 機械系

二

性能

ヘックス

属性

HP(個)

燃料

素敵

速度

距離

熟練

武器

一

1

5

110(22)

40

2

4

35%

威力

名前

熟練

HP

素敵

距離

弾数

威力

射程

命中

用途

武器属性

光子バルカン

—

—

—

—

50

17

1-1

65%

攻/反

直進光学兵器

誘導ミサイル

—

—

—

5

35

2-2

35%

攻/反

誘導ミサイル

灼熱波動砲(共)

—

—

—

—

120

G

99%

攻

火炎攻撃

チーンファイア(フ)

—

—

—

—

14

40

F2-2

35%

攻/反

火炎攻撃

ファイヤーボム(フ)

—

—

—

—

18

40

F1-1

50%

攻/反

火炎攻撃

ファイヤーバリア(フ)

—

—

—

—

18

50

F1-1

75%

迎

火炎攻撃



Rwf-13A 地球武装戦闘機  
ケルベロス

開発  
条件ミッション17プレイ後に、トレジャー「パイドに関する資料2」  
+「電撃誘導リーダー」を所持

機体

アンカー・フォース装着  
チャージ武器(4ターン)

開発コスト

ソル

130

エー

バイ

特性

二



Rwf-13B 重武装戦闘機  
カロン



BXwl-T バイド組成機  
ダンタリオン



Rwf-99 究極互換機  
ラスト・ダンサー（A）

開発不可  
開発条件

スタンダード・フォース改裝着  
チャージ武器（3ターン）

亜空間航行

開発コスト  
ソル

エー

バイ

分類… 機械系	名前	熟練	HP	素敵	回避	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練	
武器	バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃	—	—	—
	誘導ミサイル	—	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル	—	—	—
	スタンダード・フォース改裝着II（共）	—	—	—	—	—	125	B	99%	攻	粒子兵器	—	—	—
	対空レーザー改（フ）	—	—	—	—	14	50	フ2-2	45%	攻/反	直進光学兵器	—	—	—
	反射レーザー改（フ）	—	—	—	—	14	45	フ2-2	60%	攻/反	偏向光学兵器	—	—	—
	サーチレーザーV改（フ）	—	—	—	—	18	53	フ1-1	65%	攻/反	偏向光学兵器	—	—	—



Rwf-99 究極互換機  
ラスト・ダンサー（B）

開発不可  
開発条件

ディフェンシブ・フォース改裝着  
チャージ武器（4ターン）

亜空間航行

開発コスト  
ソル

エー

バイ

分類… 機械系	名前	熟練	HP	素敵	回避	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練	
武器	バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃	—	—	—
	誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル	—	—	—
	庄司・フォース改（共）	—	—	—	—	—	135	E	99%	攻	粒子兵器	—	—	—
	ツインレーザーW（フ）	—	—	—	—	14	45	フ2-2	65%	攻/反	偏向光学兵器	—	—	—
	装彈再分散レーザー（フ）	—	—	—	—	14	55	フ1-1	65%	攻/反	偏向光学兵器	—	—	—
	ディフェンスレーザーW（フ）	—	—	—	—	18	60	フ1-1	75%	迎	偏向光学兵器	—	—	—



Rwf-99 究極互換機  
ラスト・ダンサー（C）

開発不可  
開発条件

アンカーフォース改裝着  
チャージ武器（4ターン）

亜空間航行

開発コスト  
ソル

エー

バイ

分類… 機械系	名前	熟練	HP	素敵	回避	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練	
武器	バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃	—	—	—
	光子魚雷	—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル	—	—	—
	パワード・ライトニング改（共）	—	—	—	—	—	127	I	99%	攻	粒子兵器	—	—	—
	シェード・α+（フ）	—	—	—	—	14	48	フ2-2	52%	攻/反	直進光学兵器	—	—	—
	サーチ・β+（フ）	—	—	—	—	18	52	フ1-1	70%	攻/迎	偏向光学兵器	—	—	—
	ターミネイト・γ+（フ）	—	—	—	—	18	58	フ1-1	60%	攻/反	偏向光学兵器	—	—	—



R-9B1 爆撃機  
ストライダー

開発不可  
開発条件

—

開発コスト  
ソル

エー

バイ

分類… 機械系	名前	熟練	HP	素敵	回避	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練	
武器	逃走ミサイル	—	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル	—	—	—
	誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル	—	—	—
	バルムンク	—	—	—	—	1	85	2-4	92%	攻	誘導ミサイル	—	—	—
	バリア舞	—	—	—	—	3	60	2-4	95%	迎	偏向光学兵器	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



●アーティラリーサイド  
■地球サイド  
■宇宙サイド

125


**Rw-IIA 高機動機  
フューチャー・ワールド**
開発  
条件

ミッション10プレイ後に、トレジャー「機体軽量化素材」を所持

機体  
特性チャージ武器(4ターン)  
攻撃後の再移動可能開発コスト ソル 110 エー — バイ —  
性能 ヘックス 地獄 HP(回) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

分類… 機械系	名前	熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
武器	バルカンtype2	—	—	—	—	99	15	1-1	50%	攻/迎	機銃
	光子魚雷	—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル
	捕獲彈	—	—	—	—	11	25	2-4	92%	攻	誘導ミサイル
	圧縮炸裂爆動砲	—	—	—	—	—	115	F	99%	攻	粒子兵器
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**R-IIS 超高機動機  
トロピカル・エンジェル**
開発  
条件

ミッション22プレイ後に、トレジャー「機体軽量化素材」+「旋回性能向上システム」+「フューチャー・ワールド」の機体を所持

機体  
特性

攻撃後の再移動可能

開発コスト ソル 20 エー 30 バイ —  
性能 ヘックス 地獄 HP(回) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

分類… 機械系	名前	熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
武器	バルカンtype2	—	—	—	—	99	15	1-1	50%	攻/迎	機銃
	光子魚雷	—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル
	捕獲彈	—	—	—	—	11	25	2-4	92%	攻	誘導ミサイル
	ロックオンビーム	—	—	—	—	15	50	2-4	90%	攻/迎	偏向光学兵器
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**OF-1 軌道戦闘機  
タイラロス**
開発  
条件

ミッション11プレイ後に、トレジャー「バイド星系の位置データ」+「軌道戦闘機の設計思想」を所持

機体  
特性チャージ武器(5ターン)  
亜空間航行  
別装備武器×2開発コスト ソル 150 エー — バイ —  
性能 ヘックス 地獄 HP(回) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

分類… 機械系	名前	熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
武器	ドリルレーザー	—	—	—	—	18	55	1-1	40%	攻/反	直進光学兵器
	リングレーザー	—	—	—	—	14	43	2-2	60%	攻/反	偏向光学兵器
	ホーミングミサイル	—	—	—	—	8	33	2-3	65%	攻/迎	誘導ミサイル
	ボッドショット	—	—	—	—	—	55	K	80%	攻	物理攻撃
	レッドボッド(別)	威力	100	2	25%	50	17	1-1	65%	攻/反	直進光学兵器
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**TP-02M 潜水攻撃機  
フロッグマン**
開発  
条件

ミッション09プレイ後に、トレジャー「水中制御システム」+「POWアーマー」の機体を所持

機体  
特性占領/解放可能  
水面、水中のみ移動可能開発コスト ソル 20 エー 20 バイ —  
性能 ヘックス 地獄 HP(回) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

分類… 機械系	名前	熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
武器	魚雷	—	—	—	—	10	40	水2-4	75%	攻/反	誘導ミサイル
	潜対空ミサイル	—	—	—	—	12	37	空2-4	80%	攻/迎	誘導ミサイル
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



**TL-2A 人型接近戦機**

**アキレウス**

開発  
条件

ミッション06プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」を所持

占領／解放可能

開発コスト

ソル

110

エー

バイ

特性

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—


**TL2AT 可変人型兵器  
バトロクロス・飛行形態**

開発条件

ミッション25プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型兵器可変システム」+アキレスの機体を所持

チャージ武器(3ターン)

変形可能

開発コスト

ソル

エー

30

バイ

10

分類… 機械系

武器

性能	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練	武器属性
	1	5	100(20)	45	2	5	35%	威力	
バルカン	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
追尾ミサイル	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル
誘導ミサイル	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
スタンダード波動砲	—	—	—	—	105	B	99%	攻	粒子兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**TL2AT 可変人型兵器  
バトロクロス・人型**

開発条件

ミッション25プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型兵器可変システム」+アキレスの機体を所持

変形可能

占領/解放可能

開発コスト

ソル

エー

30

バイ

10

分類… 機械系

武器

性能	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練	武器属性
	1	5	100(20)	45	2	2	20%	威力	
バルカン	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
ビームソード・紅蓮	—	—	—	30	55	1-1	85%	攻/反	光学白兵戦兵器
ビームソード・群青	—	—	—	20	48	1-1	80%	攻/迎	光学白兵戦兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**R-E1 早期警戒機  
ミッドナイト・アイ**

開発条件

ミッション02プレイ後に、トレジャー「演習用コンテナ2」を所持

—

開発コスト

ソル

エー

100

バイ

—

分類… 機械系

武器

性能	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練	武器属性
	1	5	80(16)	55	4	5	38%	回避	
バルカン	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**TP-02C 汎用補給機  
POWアーマー**

開発条件

ミッション01プレイ後に、トレジャー「詐令1」を所持

占領/解放可能

補給可能

デコイ機能

開発コスト

ソル

エー

—

バイ

—

分類… 機械系

武器

性能	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練	武器属性
	1	1	90	100	2	3	25%	HP	
バルカン	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



Ri20-3 凡用工作機

ミッション03プレイ後に、トレジャー「工作機の残骸」を所持



Rr2o-3-2 汎用工作機

ミッション20プレイ後に、トレジャー「工作機の残骸」+「浮遊コンテナ」+「エーテリウムの塊」+「バイドルゲンの塊」+工作機の機体を所持



**F-A フォース**  
**スタンダード・フォース**

ミッション01プレイ後に、トレジャー「辞令1」を所持



F-A2 新型フォース

スタンダード・フォース改

開発不可



データ

地球サイド

■ 地球軍ユニット

F-D フォース		開発条件		ミッション02プレイ後に、トレジャー「長距離波動砲」を所持									
ディフェンシブ・フォース				開発コスト		ソル		エー		バイ		30	
				性能		ヘックス	爆弾	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	威力
名前	属性	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	機銃	威力	武蔵属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃	—	—	—
フォースショット	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

F-D2 新型フォース		開発条件		開発不可									
ディフェンシブ・フォース改				開発コスト		ソル		エー		バイ		—	
				性能		ヘックス	爆弾	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	威力
名前	属性	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	機銃	威力	武蔵属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃	—	—	—
フォースショット	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

F-X フォース		開発条件		ミッション05プレイ後に、トレジャー「木星基地の記録」+ シューティング・スターの機体を所持									
テンタクル・フォース				開発コスト		ソル		エー		バイ		100	
				性能		ヘックス	爆弾	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	威力
名前	属性	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	機銃	威力	武蔵属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃	—	—	—
フォースショットT	—	—	—	—	99	70	1-1	65%	攻	体当たり	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-SkFr フォース  
ファイア・フォース

開発条件

ミッション07プレイ後に、トレジャー「耐熱性パイプ」を所持

プリンシパリティーズに装着

開発コスト シル — エー — バイ 100

特性

分類… 生命系

性能 ヘックス 繩際 HP(個) 燃料 素敵 速度 回避 熱練

名前

熟練 HP 素敵 回避 弾数 能力 射程 命中 用途 武器属性

武器

バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-ANC フォース  
アンカー・フォース

開発条件

ミッション19プレイ後に、トレジャー「バイドに関する資料2」+「鉤爪式コントロールロッド」を所持

ケルベロスに装着

開発コスト シル 30 エー — バイ 130

特性

分類… 生命系

性能 ヘックス 繩際 HP(個) 燃料 素敵 速度 回避 熱練

武器

バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
アンカーアタック	—	—	—	—	99	78	1-1	75%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-R13B 新型フォース  
アンカー・フォース改

開発条件

ミッション27プレイ後に、トレジャー「バイドに関する資料3」+「鉤爪式コントロールロッド」+「Fリミッターキャンセラ」+「アンカーフォースの機体」を所持

カロンに装着

開発コスト シル — エー 40 バイ 80

特性

分類… 生命系

性能 ヘックス 繩際 HP(個) 燃料 素敵 速度 回避 熱練

武器

フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
アンカーアタック	—	—	—	—	99	78	1-1	75%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-BXT フォース  
ライフ・フォース

開発条件

ミッション51プレイ後に、トレジャー「バイドに関する資料4」+「Fリミッターキャンセラ」+「金属生命体融合」を所持

ダンタリオンに装着

開発コスト シル 30 エー 40 バイ 130

特性

分類… 生命系

性能 ヘックス 繩際 HP(個) 燃料 素敵 速度 回避 熱練

武器

バイド弾乱れ撃ち	—	—	—	—	40	18	1-1	58%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

●データ  
地  
球  
サ  
イ  
ド

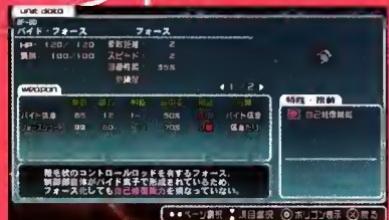
■ 地球夏ユニット

# バイド軍ユニット

バイド軍の総ユニット数は56種類。艦船と機体の占める割合は地球軍とほぼ変わらないが、機体と合体できるフォースの数が地球軍の半数と少ない。これは、もともとフォースという兵器が地球の技術であり、バイド軍の中では主力兵器になっていないことを示している。また、艦船、機体といった従来のカテゴリーに当てはまらない、その他の兵器が多いのも特徴のひとつ。事実上、ドブケラドブズや、ゴマンダーなどの超大型兵器が、バイド軍を支えているのだ。

## ■各カテゴリーごとのユニットの割合

カテゴリー	所属数	占拠率
艦船	8	14%
機体	31	55%
フォース	5	9%
その他	12	22%



地球軍の模倣であるためか、バイド軍に属するフォースの性能は地球軍のそれよりも劣る。



バイド軍の生物兵器は、接近戦しかできない欠点があるが一撃必殺の攻撃力を持つ。

**B-BS-Cnb** 暴走戦艦  
コンパイラ

搭載可能x5		開発コスト		ソル		エー		バイ	
性能	ヘックス	属性	HP(耐)	燃料	乗組	速度	回避	熟練	
—	8	1	260	100	7	2	5%	HP	

**武器**

名前	熟練	HP	乗組	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
追尾ビームCB	—	—	—	—	35	36	3-6	75%	攻/迎	偏向光学兵器
フラガラッハ砲(別)	威力	160	7	2.5%	—	183	M	99%	攻	粒子兵器
ファットミサイルH(別)	命中	130	7	2.5%	8	60	3-6	75%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

ミッション36プレイ後に、トレジャー「旗艦大型化」+「旗艦再大型化」を所持

**B-Bid** 暴走巡航艦  
ボルド

搭載可能x3		開発コスト		ソル		エー		バイ	
性能	ヘックス	属性	HP(耐)	燃料	乗組	速度	回避	熟練	
—	7	1	165	100	4	3	15%	HP	

**武器**

名前	熟練	HP	乗組	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ボルドビーム	—	—	—	—	40	30	2-4	75%	攻/迎	偏向光学兵器
カラドボルグ砲(別)	威力	150	4	1%	—	110	N	99%	攻	貫通光学兵器
ファットミサイル(別)	威力	150	4	1%	11	35	2-4	75%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

ミッション33プレイ後に、トレジャー「旗艦大型化」を所持





**B-Bmt 生命要塞  
ベルメイト本体**

開発条件

ミッション37プレイ後に、トレジャー「衝撃波発生装置」を所持

搭載可能×5  
亜空間バスター

特性

分類… 生命系

開発コスト ソル — エー — バイ 350

性能 ヘックス 破壊 HP(個) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

— 7 1 200 55 5 2 15% 威力

名前	熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
衝撃波	—	—	—	—	30	60	3-6	60%	攻/迎	思念攻撃
亜空間バスター	—	—	—	—	3	120	周囲3	99%	コマンド	物理攻撃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



**B-GrR デジタル生命  
グリッドロック・レッド**

開発条件

ミッション43プレイ後に、トレジャー「ワープ空間母艦」を所持

搭載可能×5  
自己修復機能  
別装備武器×4

特性

分類… 機械系

開発コスト ソル — エー 300 バイ —

性能 ヘックス 破壊 HP(個) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

— 7 1 195 60 3 2 0% 威力

名前	熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ダーマレーザー	—	—	—	—	15	40	3-5	45%	攻/反	偏向光学兵器
ダリス弾(別)	威力	130	4	0%	30	30	3-5	55%	攻/迎	偏向光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



**B-GrB デジタル生命  
グリッドロック・ブルー**

開発条件

ミッション43プレイ後に、トレジャー「ワープ空間母艦」を所持

搭載可能×5  
自己修復機能  
別装備武器×4

特性

分類… 機械系

開発コスト ソル — エー 300 バイ —

性能 ヘックス 破壊 HP(個) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

— 7 1 180 65 3 2 0% 威力

名前	熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ダーマレーザー	—	—	—	—	15	40	3-5	45%	攻/反	偏向光学兵器
ダリス弾(別)	威力	135	4	0%	30	30	3-5	55%	攻/迎	偏向光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



**B-Fmrt 高速移動要塞  
ファインモーション**

開発条件

ミッション46プレイ後に、トレジャー「ワープ空間母艦」+「ワープ空間の出口」を所持

搭載可能×5  
チャージ武器(2ターン)

特性

分類… 機械系

開発コスト ソル — エー 200 バイ 200

性能 ヘックス 破壊 HP(個) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

— 7 1 200 50 4 3 15% 威力

名前	熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
重力フィールド	—	—	—	—	8	35	3-5	65%	攻	粒子兵器
ファインアタック	—	—	—	—	99	80	1-1	75%	攻	体当たり
ファインレーザー	—	—	—	—	—	130	O	80%	攻	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

バイドサイド

バイド車ユニーク



**B-GstNd** 浮遊生命要塞  
ガスター・ナッド

ミッション34プレイ後に、トレジャー「水上生命要塞」を所持

開  
多



**BCS-Nth** 輸送生命体

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」を所持

開  
奇



**Bydo?** 漆黒の瞳孔  
漆黒の瞳孔

開発不可

開  
条件



**Bydo? 殘骸  
巨大推進裝置?**

開発不可

開発  
条件



Bydo? 残骸		開発条件		開発不可	
艦船の残骸					
チャージ武器(2ターン) 移動不可		開発コスト		ソード	
性能	ヘックス	属性	HP(値)	燃料	素敵
—	2	1	160	—	10
—	—	—	—	—	0%
熱線	HP	素敵	回避	弾数	威力
—	—	—	—	—	120
—	—	—	—	—	B
—	—	—	—	—	99%
—	—	—	—	—	命中
—	—	—	—	—	用途
—	—	—	—	—	武属性
—	—	—	—	—	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



B-D.Vtr		生命要塞の残骸		開発条件		開発不可	
<b>ドプケラドブスの扉?</b>							
搭載可能×8		開発コスト	△△△	—	エー	—	バイ
チャージ武器(2ターン)		性能	ヘックス	属性	HP(個)	燃料	素敵
別装備武器×2			36	1	280	速度	回避
移動不可						熟練	
		熱練	HP	素敵	回避	弾数	威力
(別) 判	—	—	—	—	—	220	C
	—	170	8	5%	99	60	3-6
	—	140	8	0%	99	40	3-6
	—	—	—	—	—	—	80%
	—	—	—	—	—	—	攻
	—	—	—	—	—	—	貫通光学兵器
	—	—	—	—	—	—	偏向光学兵器
	—	—	—	—	—	—	偏向光学兵器
	—	—	—	—	—	—	—



バイドサイド

ハイド車ユニット

**B-Gmd 生命要塞  
ゴマnder**

開発不可  
開発条件

		開発コスト		ソル	エー	ハイ			
		ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
搭載可能×5	—	35	1	270	—	8	—	5%	—
特性	移動不可								
分類… 生命系	—								
名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途
ゴマnderの体液	—	—	—	—	99	60	3-6	45%	攻/反
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

**B-Inthr 防衛生命体  
インスルー**

開発不可  
開発条件

		開発コスト		ソル	エー	ハイ			
		ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
自己修復機能(胴部のみ)	—	10	1	660	99	3	1	15%	—
特性	—								
分類… 生命系	—								
名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途
体当たりBH	—	—	—	—	99	75	1-1	70%	攻
バイト炸裂弾(別)	—	180	3	15%	60	40	2-3	40%	攻
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

**B-Dp 自走コンテナ  
ドップ**

開発不可  
開発条件

		開発コスト		ソル	エー	ハイ			
		ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
武器なし	—	7	1	110	99	2	2	5%	—
特性	—								
分類… 機械系	—								
名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

**B-Nt 防衛生命体  
ニュート**

開発不可  
開発条件

		開発コスト		ソル	エー	ハイ			
		ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
機体(敵)	—	1	1	110	90	2	2	15%	—
特性	—								
分類… 生命系	—								
名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途
イオン砲	—	—	—	—	25	35	2-3	35%	攻/反
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



●データ

■ハイドライバ

**B-Yg 水棲生物  
ヨークゴーン**

開発不可

開発条件

その他(敵)

自己修復機能  
水面、水中のみ移動可能

開発コスト

ソル

エー

ハイ

特性

ヘックス

属性

HP(個)

燃料

素敵

速度

回避

熱誠

分類…

生命系

名前

熟練

HP

素敵

回避

弾数

威力

射程

命中

用途

武器属性

体当たりDBH

性能

6

1

160

99

75

1-1

70%

攻

体当たり

武器

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—&lt;/div

**Bg-Pf 自走砲台  
ピスタフ**

機体(敵)

開発不可  
開発条件

開発コスト ジル — エー — バイ —

性能 ヘックス 銃弾 HP(値) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

1 5 95(19) 35 4 3 8% —

分類… 機械 系

名前 熱線 HP 素敵 固避 弾数 威力 射程 命中 用途 武器属性

誘導ミサイル — — — — 20 20 2~4 70% 攻/迎 誘導ミサイル

武器 — — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

**Bwf-IDα 生命機体  
バイド・システムα**

機体

開発不可  
開発条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」を所持

開発コスト ジル — エー — バイ 100

性能 ヘックス 銃弾 HP(値) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

1 5 95(19) 50 2 3 30% 威力

分類… 生命 系

名前 熱線 HP 素敵 固避 弹数 威力 射程 命中 用途 武器属性

バイド粒子彈 — — — — 99 10 1~1 45% 攻/反 機銃

自玉追尾ミサイル — — — — 8 35 2~2 40% 攻/反 誘導ミサイル

デビルウェーブ砲(共) — — — — — 86 Q 99% 攻 粒子兵器

ゴッドランナーザー(フ) — — — — 14 35 72~2 30% 攻/反 直進光学兵器

ガウバーレーザー(フ) — — — — 14 28 72~2 65% 攻/反 偏向光学兵器

ノーザリーレーザー(フ) — — — — 18 40 71~1 50% 攻/反 直進光学兵器

**Bwf-IC 生命機体  
アンフィビアン**

機体

開発不可  
開発条件

ミッション33プレイ後に、トレジャー「粘性皮膚状組成」を所持

開発コスト ジル — エー — バイ 110

性能 ヘックス 銃弾 HP(値) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

1 5 95(19) 45 2 4 38% 威力

分類… 生命 系

名前 熱線 HP 素敵 固避 弹数 威力 射程 命中 用途 武器属性

バイド粒子彈 — — — — 99 10 1~1 45% 攻/反 機銃

自玉追尾ミサイル — — — — 8 35 2~2 40% 攻/反 誘導ミサイル

バイドスピリット砲(共) — — — — 55 B 99% 攻 粒子兵器

バイドソウルR(フ) — — — — 21 26 72~2 60% 攻/反 直進光学兵器

バイドソウルB(フ) — — — — 21 17 72~2 80% 攻/反 偏向光学兵器

バイドソウルY(フ) — — — — 27 30 71~1 70% 攻/反 偏向光学兵器

**BXf-4 生命機体  
アーヴァンク**

機体

開発不可  
開発条件

ミッション38プレイ後に、トレジャー「鱗状装甲」を所持

開発コスト ジル — エー — バイ 110

性能 ヘックス 銃弾 HP(値) 燃料 素敵 速度 回避 熱線

1 5 100(20) 40 3 4 35% 命中

分類… 生命 系

名前 熱線 HP 素敵 固避 弹数 威力 射程 命中 用途 武器属性

バイド粒子彈 — — — — 99 10 1~1 45% 攻/反 機銃

自玉追尾ミサイル — — — — 8 35 2~2 40% 攻/反 誘導ミサイル

スケイルディフェンス砲(共) — — — — 6 50 2~4 85% 迎 偏向光学兵器

スケイルショット(フ) — — — — 14 40 72~2 38% 攻/反 直進光学兵器

スケイルブロスター(フ) — — — — 14 35 72~2 45% 攻/反 偏向光学兵器

スケイルランサー(フ) — — — — 18 45 71~1 60% 攻/迎 直進光学兵器

## Bwf-5A 生命機体

## クローコロー

開発条件

ミッション46プレイ後に、トレジャー「爪状機体開発」を所持

クローフォース装着  
チャージ武器(3ターン)  
自己修復機能

開発コスト ノル 20 エー 10 バイ 50

性能 ヘックス 順序 HP(値) 燃料 素敵 速度 回避 熟練

名前 1 5 105(21) 36 2 3 30% 威力

分類…	生命系	名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
武器		バイド粒子彈	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
		自玉追尾ミサイル	—	—	—	—	8	35	2-2	40%	攻/反	誘導ミサイル
		クロ一波動砲弾(共)	—	—	—	—	130	B	99%	攻	粒子兵器	
		スクリューランサー(フ)	—	—	—	—	9	47	F1-1	85%	攻	光学白兵戦兵器
		アーカーレーザー(フ)	—	—	—	—	14	35	F2-2	35%	攻/反	偏向光学兵器
		レーザークロー(フ)	—	—	—	—	99	68	F1-1	50%	攻	体当たり

## Bwf-1B 生命機体

## マッド・フォレスト

ミッション53プレイ後に、トレジャー「棘状組成」を所持

アイビー・フォース装着  
チャージ武器(2ターン)  
亜空間航行  
自己修復機能

開発コスト ノル 50 エー — バイ 50

性能 ヘックス 順序 HP(値) 燃料 素敵 速度 回避 熟練

名前 1 5 100(20) 60 3 3 30% 威力

分類…	生命系	名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
武器		バイド粒子彈	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
		自玉追尾ミサイル	—	—	—	—	8	35	2-2	40%	攻/反	誘導ミサイル
		アイヒーロッド(共)	—	—	—	—	91	R	99%	攻	物理攻撃	
		ヴァインレーザー(フ)	—	—	—	—	14	40	F2-2	40%	攻/反	直進光学兵器
		ウォールレーザー(フ)	—	—	—	—	9	54	F1-1	82%	攻	光学白兵戦兵器
		ヴァイップレーザー(フ)	—	—	—	—	18	50	F1-1	50%	攻/迎	偏向光学兵器

## BxTP 補給生命体

## 腐れPOWアーマー

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」を所持

占領／解放可能  
補給可能  
デコイ機能

開発コスト ノル — エー — バイ 80

性能 ヘックス 順序 HP(値) 燃料 素敵 速度 回避 熟練

名前 1 1 90 100 2 3 25% HP

分類…	生命系	名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
武器		バイド粒子彈	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

## BXRr2o 生命工作機

## 腐れ工作機

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」+「工作機の残骸」を所持

占領／解放可能  
補給／修理可能  
運搬／設置可能

開発コスト ノル — エー — バイ 50

性能 ヘックス 順序 HP(値) 燃料 素敵 速度 回避 熟練

名前 1 1 95 100 2 2 25% HP

分類…	生命系	名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
武器		バイド液体	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド液体
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

バイドサイド

■バイド導き二三ツ


**BXhr2o-2 生ぬ工作機  
腐れ工作機2**
開発  
条件

ミッション39プレイ後に、トレジャー「工作機の残骸」+「兵器運搬艇」+腐れ工作機の機体を所持

占領／解放可能  
補給／修理可能  
連携／設置可能開発コスト  
ソル 10  
エー 10  
バイ 10

分類… 生命系

性能 ヘックス 地圖 HP(値) 燃料 極限 速度 固定 熟練

2 1 95 100 2 2 25% HP

名前	熟練	HP	極限	固速	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**B-Mur 耐性生命体  
ムーラ**
開発  
条件

ミッション52プレイ後に、トレジャー「生物兵器開発」+「連結生命体融合」+ゾイドの機体を所持

自己修復機能

開発コスト

ソル — エー 40 バイ 50

分類… 生命系

性能 ヘックス 地圖 HP(値) 燃料 極限 速度 固定 熟練

7 1 140 99 3 1 35% HP

名前	熟練	HP	極限	固速	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
体当たりBH	—	—	—	—	99	75	1-1	70%	攻	体当たり
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**B-Cup 耐性生命体  
ガウバー**
開発  
条件

ミッション49プレイ後に、トレジャー「生物兵器開発」を所持

自己修復機能

開発コスト

ソル 70 エー — バイ 80

分類… 生命系

性能 ヘックス 地圖 HP(値) 燃料 極限 速度 固定 熟練

3 1 120 45 2 2 15% HP

名前	熟練	HP	極限	固速	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ガウバーアタック	—	—	—	—	99	75	1-1	70%	攻	体当たり
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—


**Bh-Tb01 中型人型兵器  
タブロック**
開発  
条件

ミッション32プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型支援兵器」を所持

特性

開発コスト

ソル — エー — バイ 140

分類… 機械系

性能 ヘックス 地圖 HP(値) 燃料 極限 速度 固定 熟練

3 1 150 55 3 2 25% 命中

名前	熟練	HP	極限	固速	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
中型三ミサイル	—	—	—	—	8	50	3-5	65%	攻/迎	誘導ミサイル
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



Bh-Tb02 中型人型兵器  
タブロック2改良型

開発  
条件

ミッション41プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型支援兵器」+「汎用制圧兵器」+タブロックの機体を所持

分類…	機械系	名前	開発コスト		ソル		エー		バイ		
			性能	ヘックス	耐障	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
武器		ミサイルランチャー	—	—	—	14	35	2-3	70%	攻/反	誘導ミサイル
		中型ミサイル	—	—	—	8	50	3-5	65%	攻/迎	誘導ミサイル
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



Bh-Tb03 中型人型兵器  
タブロック3高機動型

開発  
条件

ミッション55プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型支援兵器」+「汎用制圧兵器」+「高速機動システム」+タブロック2改良型の機体を所持

分類…	機械系	名前	開発コスト		ソル		エー		バイ		
			性能	ヘックス	耐障	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
武器		中型ミサイルH	—	—	—	7	65	3-5	62%	攻/迎	誘導ミサイル
		体当たりDH	—	—	—	99	75	1-1	75%	攻	体当たり
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



Bhw-Gns1 支援人型兵器  
ゲインズ

開発  
条件

ミッション35プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型波動砲装備タイプ」を所持

分類…	機械系	名前	開発コスト		ソル		エー		バイ		
			性能	ヘックス	耐障	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
武器		チャージ武器(1ターン) 占領/解放可能	—	—	—	1	1	110	35	3	35%
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



Bhw-Gns2 支援人型兵器  
ゲインズ2陽電子砲装備型

開発  
条件

ミッション40プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型波動砲装備タイプ」+「携帯型陽電子砲」+ゲインズの機体を所持

分類…	機械系	名前	開発コスト		ソル		エー		バイ		
			性能	ヘックス	耐障	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
武器		チャージ武器(1ターン) 占領/解放可能	—	—	—	1	1	115	30	3	30%
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

バイドサイド

■バイドユニット



Bh-Gns3 人型接近戦機  
ゲインズ3白兵戦型

開発  
条件

占領／解放可能

開発コスト

ソル

エー

40

バイ

—

特性  
一

性能	ヘックス	爆弾	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熱属性
一	1	1	125	40	3	3	40%	回避

分類… 機械 系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ゲインズクロー	—	—	—	—	15	52	1-1	85%	攻/反	光学白兵戦兵器
エクスカリバー	—	—	—	—	4	77	1-1	78%	攻	光学白兵戦兵器
体当たりH	—	—	—	—	99	75	1-1	75%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



B-Rv 要撃生命体  
リポー

開発  
条件

ミッション50プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型支援兵器」+「携帯型陽電子砲」+「白兵戦武装」+ゲインズ2陽電子砲装備型の機体を所持

分類… 生命 系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイト粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



B-Cnc 要撃兵器  
キャンサー

開発  
条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」+「制圧兵器の残骸」を所持

分類… 機械 系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイト粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
体当たり	—	—	—	—	99	60	1-1	50%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



B-Stbt 汚染物運搬機  
ストロバルト

開発  
条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」+「制圧兵器の残骸」を所持

分類… 機械 系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド汚染物質	—	—	—	—	24	25	2-2	35%	攻/反	直進ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



●データ

バイド車ユニット



B-Nsl 要繫生命体  
ナスル化

**開発** ミッション51プレイ後に、トレジャー「原住生物」+「生物兵器開発」「金属生命体融合」を所持



**B-Md** 生物型武装  
**ミッド**

ミッション47プレイ後に、トレジャー「原住生物」を所持



**B-Gt** 生物型武装  
ジータ

ミンジョン47フレイ後に、トレジャー「原生生物」+ミットの機体を所持



**B-Zd** 耐性生命体  
ゾイド

（二）在於「中國」的「中國化」：「中國化」的問題



B-Gards 防衛生命体  
ペルメイト肉塊

開発条件

ミッション37プレイ後に、トレジャー「粘性皮膚状組成」+  
「衝撃波発生装置」を所持

自己修復機能

開発コスト

ソル

エー

バイ

85

特性

性能

ヘックス

爆弾

HP(個)

燃料

素敵

速度

回避

熟練

威力

分類…

生命系

名前

熟練

HP

素敵

回避

弾数

威力

射程

命中

用途

武器属性

体当たり

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

**BF-X5A フォース  
クローラー・フォース**

開発条件

ミッション46プレイ後に、トレジャー「爪状機体開発」を所持

特性	分類… 生命系	開発コスト		ソル	20	エー	10	バイ	50
		ヘックス	編隊	HP(面)	燃料	素敵	速度	回避	熱属性
—	—	1	1	130	100	2	2	25%	威力
—	—	—	—	—	—	—	—	—	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
フォースショット	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

**F-IVY フォース  
アイビー・フォース**

開発条件

ミッション53プレイ後に、トレジャー「棘状組成」を所持

特性	分類… 生命系	開発コスト		ソル	50	エー	—	バイ	50
		ヘックス	編隊	HP(面)	燃料	素敵	速度	回避	熱属性
—	—	1	1	115	100	2	3	30%	威力
—	—	—	—	—	—	—	—	—	武器属性
フォースショットT	—	—	—	99	70	1-1	65%	攻	体当たり
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



データ

バイドサイド

■バイドをユニット

## notice!

## ユニット能力ランキング

プレイヤーが開発して使うことのできるユニットの中から、索敵範囲、速度、回避率、武器の威力と命中率が優秀なユニットを、地球、バイドの各サイドで5体ずつピックアップしてみた。比較して分かることは、やはり地球軍のほうが優秀なユニットが多いということ。索敵能力が飛び抜けているミッドナイト・アイ、速度にも回避

率にも秀で最前線で活躍できるトロピカル・エンジェル、遠距離からの正確な援護射撃が得意なストライダー、一撃でどんなユニットも吹き飛ばす必殺のチャージ武器を持つテュール級など、質量ともに磐石だ。バイド軍はこれら地球軍のユニットとの能力差を、頭を使った戦術でカバーする必要がある。

## ●索敵範囲ベスト5（艦船を除く）

地球			バイド		
順位	ユニット名	索敵	順位	ユニット名	索敵
1	ミッドナイト・アイ	4	1	アーヴァンク	3
2	トロピカル・エンジェル	3	1	メルトクラフト	3
2	フューチャー・ワールド	3	1	マッド・フォレスト	3
2	ダンタリオン	3	1	タブロック3高機動型	3
2	グレース・ノートほか	3	1	ゲインズほか	3

## ●速度ベスト5（艦船を除く）

地球			バイド		
順位	ユニット名	速度	順位	ユニット名	速度
1	トロピカル・エンジェル	6	1	アーヴァンク	4
2	ミッドナイト・アイ	5	1	メルトクラフト	4
2	フューチャー・ワールド	5	1	アンフィビアン	4
2	バトロクロス・飛行形態	5	1	リボー	4
5	ダンタリオンほか	4	5	マッド・フォレストほか	3

## ●回避率ベスト5

地球			バイド		
順位	ユニット名	回避	順位	ユニット名	回避
1	トロピカル・エンジェル	50%	1	ゲインズ3白兵戦型	40%
2	フューチャー・ワールド	45%	2	アンフィビアン	38%
2	ウォーヘッド	45%	3	アーヴァンク	35%
2	デンタクル・フォース	45%	3	メルトクラフト	35%
2	アロー・ヘッドbk	45%	3	ゲインズほか	35%

## ●武器の威力ベスト5

地球			バイド		
順位	ユニット名(武器名)	威力	順位	ユニット名(武器名)	威力
1	チュール級(グレイフィニル砲)	202	1	コンパイラ(フラガラッハ砲)	183
2	ハイムダル級(ブルドガング砲)	183	2	ファインモーション(ファインレーザー)	130
3	ダンタリオン(ダンタリオンの笛)	135	2	クローコロー(クローアー波動砲弾)	130
4	カロン(パウンドライトニング波動砲)	127	4	ペルメイト本体(垂空間バスター)	120
5	ガルム級(ヴァーン砲II型)	125	5	ボルド(カラドボルグ砲)	110

## ●武器の命中率ベスト5(チャージ武器を除く)

地球			バイド		
順位	ユニット名(武器名)	命中	順位	ユニット名(武器名)	命中
1	ストライダー(ハリア弾)	95%	1	ゲインズ3白兵戦型(ゲインスクロー)	85%
2	ストライダー(バルムンク)	92%	1	アーヴァンク(スケイルディフェンス弾)	85%
2	フューチャー・ワールド(捕獲弾)	92%	1	クローコロー(スクリューランサー)	85%
4	トロピカル・エンジェル(ロックオンビーム)	90%	4	マッド・フォレスト(ウォールレーザー)	82%
5	アキレス(ビームソード・紅蓮)ほか	85%	5	ファインモーション(ファインレーザー)ほか	80%

●データ  
NOTICE!

# UNIT

## ユニット開発データ

プレイヤーが開発できる80ユニットを、地球軍、バイド軍に分けて紹介。リストは開発可能になる順番に並んでいる。

### データの見方

No.	ユニット名	開発可能になるミッションの番号。リストはこの開発順に並んでいる。
ユニット名	ユニットの名称。	
分類	そのユニットが属している3つのカテゴリー。カテゴリーごとに、ユニットに乗れるパイロットが既定される。	
上限	ゲーム中に開発できる最大ユニット数を示す。同じ種類のユニットを、艦船は3、機体は8、フォースは5まで持てる。	
必要なトレジャー	ユニットを開発するために必要なトレジャーで、末尾の[ ]内の数字は、そのトレジャーが入手できるミッションの番号を示す。開発するために、最大4種類のトレジャーが必要になるユニットもある。	
必要なユニット	そのユニットを開発するときに必要な別のユニット名で、いわゆる元になるユニット。1ユニット開発することに、元になるユニットをひとつずつ消費する仕組みだ。	
資源	1ユニットの開発にかかる各種の資源の量を示す。「ソル」はソルモナジウム、「エー」はエーテリウム、「バイ」はバイドルゲンの略。	

### ■ 地球軍開発ユニット一覧

No.	ユニット名	分類	上限	必要なトレジャー	必要なユニット名			
					ソル	エー	バイ	
01	アロー・ヘッド	機体	8	諒令1[01]		100	0	0
01	スタンダード・フォース	フォース	5	諒令1[01]		0	0	80
01	POWアーマー	機体	8	諒令1[01]		80	0	0
01	ヨルムンガンド級	艦船	3	諒令1[01]		200	0	0
01	ストライダー	機体	8	演習用コンテナ1[01]		120	0	0
02	ミッドナイト・アイ	機体	8	演習用コンテナ2[02]		100	0	0
02	ショーティング・スター	機体	8	無距離波動砲[02]		110	0	0
02	ディフェンシブ・フォース	フォース	5	長距離波動砲[02]		0	0	85
03	工作機	機体	8	工作機の構図[03]		50	0	0
03	ニースヘッグ級	艦船	3	諒令2[03]		250	0	0
04	ウォーム・ヘッド	機体	8	無敵波動砲[04]+底座型空間航法システム[04]	アロー・ヘッド	30	20	0
04	スタンダード・フォースC	フォース	5	遮蔽波動砲[04]+低位置空間航法システム[04]	スタンダード・フォース	0	20	30
05	ヴァナルガンド級	艦船	3	諒令3(巡航艦受領許可書)[05]		450	0	0
05	クレース・ノート	機体	8	木星基地の記録[05]	ショーティング・スター	40	20	0
05	アルバトロス	機体	8	触手付きコントロールロッド[06]		100	0	0
05	テンタクル・フォース	フォース	5	触手付きコントロールロッド[06]		0	0	100
05	アロー・ヘッドbk	機体	8	諒令3(巡航艦受領許可書)[05]+バイドに関する資料1[05]	アロー・ヘッド	20	10	0
06	アキレス	機体	8	人型兵器の研究データ[06]		110	0	0
07	プリンセッパリティース	機体	8	制御性バイブ[07]		110	0	0
07	ファイヤー・フォース	フォース	5	耐熱性バイブ[07]		0	0	100
08	ネオフレームレス	機体	8	人型兵器の研究データ[07]+白兵戦強化試験[08]	アキレス	30	20	0
08	ハイムダル級	艦船	3	諒令3(巡航艦受領許可書)[05]+爆電子砲[08]		650	0	0
09	エーギル級	艦船	3	諒令3(巡航艦受領許可書)[05]+水中制御システム[09]		300	0	0
09	フロッグマン	機体	8	水中制御システム[09]	POWアーマー	20	20	0
10	フューチャー・ワールド	機体	8	機体軽量化素材[10]		110	0	0
11	ダイタロス	機体	8	バイド星系の位置データ[11]+軌道駆逐機の設計図案[11]		150	0	0
17	ケルベロス	機体	8	バイドに関する資料2[13]+爆撃誘導リーダー[17]		130	0	0
19	アンカー・フォース	フォース	5	バイドに関する資料2[13]+鉗爪式コントロールロッド[19]		30	0	130
20	工作機2号機	機体	5	工作機の構図[03]+浮遊コンテナ[04]+エーテリウムの塊[14]+バイドルゲンの塊[20]	工作機	10	10	10
21	ヘラクレス	機体	8	人型兵器の研究データ[08]+人型兵器用波動砲[21]	アキレス	20	30	0
22	トロピカル・エンジェル	機体	8	機体軽量化素材[10]+旋回性能向上システム[22]	フューチャー・ワールド	20	30	0
25	バトロクロス	機体	8	人型兵器の研究データ[06]+人型兵器可変システム[25]	アキレス	0	30	10
26	ガルム級	艦船	3	諒令3(巡航艦受領許可書)[05]+巡航艦のパワーアップ[26]	ヴァナルガンド級	50	50	50
27	カロン	機体	8	バイドに関する資料2[24]+爆撃誘導リーダー[17]+Fリミッターキャンセラー[27]	ケルベロス	0	40	40

27	アンカー・フォース改	フォース	5	パイドに関する資料3[24] + 機械式コントローラロッド[19] + FJミッターキャンセラー[27]	アンcker・フォース	0	40	80
51	ダンタリオン	機体	8	パイドに関する資料4[30] + FJミッターキャンセラー[27] + 金属生命体融合[51]		50	40	50
51	ライフ・フォース	フォース	5	パイドに関する資料4[30] + FJミッターキャンセラー[27] + 金属生命体融合[51]		30	40	130
55	ヒュロス	機体	5	人型兵器の研究データ[06] + 高速機動システム[55]		100	100	100
56	デュール級	艦船	3	諦令3(進航艦受領許可書)[05] + 隊電子砲[08] + 演習用コントローラ[56]	ハイムダル級	60	60	60

## ■パイド軍開発ユニット一覧

No	ユニット名	分類	上層	必要なトレジャー	必要なユニット名	資源	ソル	エー	バイ
31	ノーサリー	艦船	3	復活の証[31]		0	0	200	
31	リバー	機体	8	復活の証[31]		0	0	40	
31	腐れPOWアーマー	機体	8	復活の証[31]		0	0	80	
31	腐れ工作機	機体	8	復活の証[31] + 工作機の残骸[03]		0	0	50	
31	パイド・システムα	機体	8	復活の証[31]		0	0	100	
31	パイド・フォース	フォース	5	復活の証[31]		0	0	100	
31	キャンサー	機体	8	復活の証[31] + 制圧兵器の残骸[31]		0	0	60	
31	ストロバルト	機体	8	復活の証[31] + 制圧兵器の残骸[31]		0	0	70	
32	タブロック	機体	5	人型兵器の研究データ[06] + 人型支援兵器[32]		0	0	140	
33	ボルト	艦船	3	旗艦大型化[33]		0	0	450	
33	アンフィビアン	機体	8	粘性皮膚状組成[33]		0	0	110	
33	ピースト・フォース	フォース	5	粘性皮膚状組成[33]		0	0	100	
34	カスター・ヘッド	艦船	3	水上生命要素[34]		0	0	250	
35	ゲインズ	機体	8	人型兵器の研究データ[06] + 人型波動砲装備タイプ[35]		0	0	140	
36	コンバイラ	艦船	3	旗艦大型化[33] + 旗艦再大型化[36]		0	0	700	
37	ヘルメイト本体	艦船	3	衝撃波発生装置[37]		0	0	350	
37	ヘルメイト内塊	機体	8	粘性皮膚状組成[33] + 衝撃波発生装置[37]		0	0	85	
38	アーヴィング	機体	8	解状装甲[38]		0	0	110	
38	スケイル・フォース	フォース	5	解状装甲[38]		0	0	100	
39	ストロバルトボマー	機体	8	兵器運搬艇[39]	ストロバルト	0	30	10	
39	腐れ工作機2	機体	5	工作機の残骸[03] + 兵器運搬艇[39]	腐れ工作機	10	10	10	
40	ゲインズ2階電子砲装備型	機体	8	人型兵器の研究データ[06] + 人型波動砲装備タイプ[35] + 携帯型階電子砲[40]	ゲインズ	0	30	30	
41	Uロッち・リンクレーザー	機体	8	制圧兵器の残骸[31] + 演用制圧兵器[41]		0	50	40	
41	Uロッち・ミサイル	機体	8	制圧兵器の残骸[31] + 演用制圧兵器[41]		0	50	40	
41	タブロック2改良型	機体	5	人型兵器の研究データ[06] + 人型支援兵器[32] + 演用制圧兵器[41]	タブロック	0	30	30	
43	グリッドロック・ブルー	艦船	3	ワープ空間母艦[43]		0	300	0	
43	グリッドロック・レッド	艦船	3	ワープ空間母艦[43]		0	300	0	
46	ファイムモーション	艦船	3	ワープ空間母艦[43] + ワープ空間の出口[46]		0	200	200	
46	クロー・クロロー	機体	8	爪状機器測定[46]		20	10	50	
46	クロー・フォース	フォース	5	爪状機器測定[46]		20	10	50	
47	ミッド	機体	8	居住生物[47]	ミッド	20	20	20	
47	ジータ	機体	5	居住生物[47]	ミッド	20	30	20	
48	メルトクラフト	機体	8	液体金属[48]		40	0	0	
49	カウバー	機体	5	生物兵器開拓[49]		70	0	80	
49	ゾイド	機体	8	生物兵器開拓[49]		10	0	60	
50	ゲインズ3白兵戦型	機体	8	人型兵器の研究データ[06] + 人型支援兵器[32] + 携帯型階電子砲[40] + 白兵戦闘隊[50]	ゲインズ2階電子砲装備型	60	40	0	
51	ナスエルル	機体	8	原住生物[47] + 生物兵器開拓[49] + 金属生命体融合[51]		60	0	60	
52	ムーラ	機体	8	生物兵器開拓[49] + 連続生命兵器[52]	ゾイド	0	40	50	
53	マット・フォレスト	機体	8	隕状組成[53]		50	0	50	
53	アイビー・フォース	フォース	5	隕状組成[53]		50	0	50	
55	タブロック3高機動型	機体	5	人型兵器の研究データ[06] + 人型支援兵器[32] + 演用制圧兵器[41] + 高速機動システム[55]	タブロック2改良型	80	100	0	

ユニット開発データ

■パイド軍開発ユニット一覧

# PILOT

## パイロットデータ

ゲームに登場する60人のパイロットの加入条件をリストで紹介。地球、バイドの各サイドで、30人ずつ仲間になるのだ。

### データの見方

サイド	地球サイドとバイドサイドのどちらのミッションで艦隊に加わるパイロットなのかを示す。なお、地球所属のパイロットはバイドサイド、バイド所属のパイロットは地球サイドのミッションには使えない。
搭乗分類	そのユニットが属している3つのカテゴリー。艦船、機体、フォースごとに専門のパイロットが設定されており、たとえば艦船のパイロットが機体やフォースに搭乗させることはできない。
NO.	ゲーム内の「艦隊編成」で表示される部隊のナンバー。リストはこの順番に並んでいる。
小隊名	その部隊の名前。プレイヤーが自由に変えることもできる。
加入時期	「ミッション」モードにおいて、そのパイロットが艦隊に加入してくるミッションと加入方法を示す。パイロットを艦隊に加入させる方法は2種類で、ミッションをクリアしたあとに加わるタイプと、そのミッションの基地に孤立した者を救出するタイプがある。なお、「スタート時より」と表記のあるものは、各サイドのスタート時から加わっている初期配属パイロットのこと。
MAP	そのパイロットが加入するミッションが載っている本書のページを示す。
初期搭乗ユニット	そのパイロットが加入時に乗っているユニットの名前を示し、デフォルトの部隊と基地に隔離されていて救出するパイロットにのみ設定されている。艦隊に加入したあとで「艦隊編成」ならば、搭乗ユニットを乗り替えることも可能だ。

### データ

#### パイロットデータ

■ユニット搭乗パイロット一覧

サイド	搭乗分類	No.	小隊名	加入時期	MAP	初期搭乗ユニット
地球 サイド	艦船	1	ゴードン艦長	ミッション01スタート時より	—	ヨルムンガンド級
		2	ウェスティン艦長	ミッション03クリア後に加入	P044	—
		3	マクスウェル艦長	ミッション05クリア後に加入	P046	—
		4	ワタナベ艦長	ミッション08クリア後に加入	P049	—
		5	キートン艦長	ミッション20クリア後に加入	P062	—
	機体	6	クラーク攻撃隊	ミッション01スタート時より	—	アロー・ヘッド
		7	スコット攻撃隊	ミッション01スタート時より	—	アロー・ヘッド
		8	テシオ爆撃隊	ミッション01スタート時より	—	ストライダー
		9	スミス偵察隊	ミッション01スタート時より	—	ミッドナイト・アイ
		10	ビータソン補給隊	ミッション01スタート時より	—	POWアーマー
	バイド サイド	11	ホワイト隊	ミッション01クリア後に加入	P042	—
		12	グエン隊	ミッション03クリア後に加入	P044	—
		13	クリーンヒル隊	ミッション04クリア後に加入	P045	—
		14	シマクラ隊	ミッション05で救助	P046	グレース・ノート
		15	モミホッグ隊	ミッション07で救助	P048	アロー・ヘッドbk
		16	ヘナブルズ隊	ミッション08クリア後に加入	P049	—
		17	ロバーツ隊	ミッション09クリア後に加入	P050	—
		18	ゴルサッチ隊	ミッション11クリア後に加入	P052	—
		19	ソン隊	ミッション20クリア後に加入	P062	—
		20	マクレラン隊	ミッション28で救助	P072	ウォーカー
	フォース	21	FC:ソラ	ミッション01スタート時より	—	スタンダード・フォース

フォース	22	FC:ホシ	ミッション01クリア後に加入	P042	—
	23	FC:ツキ	ミッション03クリア後に加入	P044	—
	24	FC:カタナ	ミッション05で救助	P046	ディフェンシブ・フォース
	25	FC:トリ	ミッション07で救助	P048	スタンダード・フォース
	26	FC:ヤマ	ミッション09クリア後に加入	P050	—
	27	FC:ハナ	ミッション11クリア後に加入	P052	—
	28	FC:ウミ	ミッション20クリア後に加入	P062	—
	29	FC:アナタ	ミッション22クリア後に加入	P064	—
	30	FC:ネムリ	ミッション28で救助	P072	スタンダード・フォースC
	31	Capt.キガ	ミッション31スタート時より	—	ノーザリー
艦船	32	Capt.ツク	ミッション33クリア後に加入	P080	—
	33	Capt.トワ	ミッション35クリア後に加入	P083	—
	34	Capt.タシ	ミッション36クリア後に加入	P084	—
	35	Capt.ハバ	ミッション39クリア後に加入	P087	—
	36	Teamイド	ミッション31スタート時より	—	バイド・システムα
	37	Teamニナ	ミッション31スタート時より	—	バイド・システムα
	38	Teamツテ	ミッション31スタート時より	—	リバー
	39	Teamイタ	ミッション31スタート時より	—	腐れPOWアーマー
	40	Teamソレ	ミッション31スタート時より	—	腐れ工作機
	41	Teamデモ	ミッション31クリア後に加入	P078	—
機体	42	Teamワタ	ミッション33で救助	P080	アンフィビアン
	43	Teamシワ	ミッション35クリア後に加入	P083	—
	44	Teamチキ	ミッション37クリア後に加入	P085	—
	45	Teamユウ	ミッション38クリア後に加入	P086	—
	46	Teamニカ	ミッション39クリア後に加入	P087	—
	47	Teamエリ	ミッション41クリア後に加入	P089	—
	48	Teamタカ	ミッション47クリア後に加入	P096	—
	49	Teamツタ	ミッション51で救助	P100	バイド・システムα
	50	Teamタケ	ミッション53で救助	P102	マッド・フォレスト
	51	FC:ドチ	ミッション31スタート時より	—	バイド・フォース
フォース	52	FC:キウ	ミッション31クリア後に加入	P078	—
	53	FC:ノヒ	ミッション33で救助	P080	ビースト・フォース
	54	FC:トビ	ミッション37クリア後に加入	P085	—
	55	FC:トハ	ミッション38クリア後に加入	P086	—
	56	FC:コチ	ミッション39クリア後に加入	P087	—
	57	FC:ラニ	ミッション41クリア後に加入	P089	—
	58	FC:ジユ	ミッション47クリア後に加入	P096	—
	59	FC:ヲム	ミッション51で救助	P100	バイド・フォース
	60	FC:ケル	ミッション53で救助	P102	アイビー・フォース

バイド  
サイド

ユニット搭載ハイロット一覧

# TREASURE

## トレジャーデータ

ゲーム中でもっとも取り逃しやすいのが、マップ上に置かれたトレジャー。このリストを見てコンプリートを目指そう。

### データの見方

サイド	そのトレジャーが、地球とバイトのどちらのサイドで入手できるかを示す。
No	ゲーム内の「トレジャー情報」で表示されているトレジャーのナンバー。リストはこの順番に並んでいる。
入手ミッション	トレジャーが入手できるミッション番号と本書の掲載ページを示す。
開発に関係するユニット名	そのトレジャーを入手することで、開発が可能になるユニットの名前。

### ■トレジャーライフ

データ

トレジャーデータ

■トレジャーライフ

地  
球  
サイド

サイド	No	トレジャー名	入手ミッション	開発に関係するユニット名
1	演習用コンテナ1	01(-P042)	ストライダー	
2	辞令1	01(-P042)	アロー・ヘッド、スタンダード・フォース、ヨルムンガンド級、POWアーマー	
3	演習用コンテナ2	02(-P043)	ミッドナイト・アイ	
4	長距離波動砲	02(-P043)	シューティング・スター、ティフェンシヴ・フォース	
5	辞令2	03(-P044)	ニーズヘッグ級	
6	火星施設のデータ	03(-P044)	なし	
7	工作機の残骸	03(-P044)	工作機、工作機2号機	
8	拡散波動砲	04(-P045)	ウォーア・ヘッド、スタンダード・フォースC	
9	浮遊コンテナ	04(-P045)	工作機2号機	
10	低位亜空間航法システム	04(-P045)	ウォーア・ヘッド、スタンダード・フォースC	
11	木星基地の記録	05(-P046)	グレース・ノート	
12	辞令3(巡洋艦の受領許可書)	05(-P046)	ヴァナルガンド級、アロー・ヘッドbk、エーギル級、ハイムダル級、ガルム級、テュール級	
13	触手付きコントロールロッド	05(-P046)	アルバトロス、テンタクル・フォース	
14	バイトに関する資料1	05(-P046)	アロー・ヘッドbk	
15	人型兵器の研究データ	06(-P047)	アキレス、ネオブトレモス、ヘラクレス、バトロクロス、ヒュロス	
16	耐熱性パイプ	07(-P048)	プリンシパリティーズ、ファイヤ・フォース	
17	白兵戦強化武装	08(-P049)	ネオブトレモス	
18	地球からの手紙	09(-P050)	なし	
19	水中制御システム	09(-P050)	ログマン、エーギル級	
20	機体軽量化素材	10(-P051)	フューチャー・ワールド、トロピカル・エンジェル	
21	暗電子砲	08(-P049)	ハイムダル級、テュール級	
22	バイト星系の位置データ	11(-P052)	ダイラス	
23	軌道戦闘機の設計思想	11(-P052)	ダイラス	
24	バイトに関する資料2	13(-P055)	ケルベロス、アンカー・フォース	
25	エーテリウムの塊	14(-P056)	工作機2号機	
26	電撃誘導リーダー	17(-P059)	ケルベロス	

地球  
サイドバイ  
ド  
サイド

トレジャー・データ

トレジャー・データ

27	鉗爪式コントロールロット	19(→P061)	アンカー・フォース
28	ハイドルゲンの塊	20(→P062)	工作機2号機
29	人型兵器用波動砲	21(→P063)	ヘラクレス
30	旋回性能向上システム	22(→P064)	トロピカル・エンジェル
31	バイドに関する資料3	24(→P066)	カロン、アンカー・フォース改
32	人型兵器可変システム	25(→P068)	バトロクロス
33	巡航艦のパワーアップ	26(→P070)	ガルム級
34	Fリミッターキャンセラー	27(→P071)	カロン、アンカー・フォース改、ダンタリオン、ライフ・フォース
35	バイドの本星の座標データ	28(→P072)	なし
36	バイドに関する資料4	30(→P074)	ダンタリオン、ライフ・フォース
37	バイドを討った証	30(→P074)	なし
38	復活の証	31(→P078)	ノーリー、リボー、駆れPOWマーク、駆れ工作機、ハイドシステム、ハイドフォース、キャンサー、ストロバルト
39	制圧兵器の残骸	31(→P078)	キャンサー、ストロバルト
40	人型支援兵器	32(→P079)	タブロック、タブロック2改進型、ゲインズ3白兵戦型、タブロック3高機動型
41	旗艦大型化	33(→P080)	ボルド、コンバイラ
42	粘性皮膚状組成	33(→P080)	アンフィビアン、ビースト・フォース、ベルメイト肉塊
43	水上生命要塞	34(→P082)	ガスター・ネット
44	人型波動砲装備タイプ	35(→P083)	ゲインズ、ゲインズ2号電子砲装備型
45	旗艦再大型化	36(→P084)	コンバイラ
46	衝撃波発生装置	37(→P085)	ベルメイト本体、ベルメイト肉塊
47	鱗状装甲	38(→P086)	アーヴァンク、スケイル・フォース
48	兵器運搬船	39(→P087)	ストロバルトボマー、腐れ工作機2
49	携帯型陽電子砲	40(→P088)	ゲインズ2号電子砲装備型、ゲインズ3白兵戦型
50	汎用制圧兵器	41(→P089)	Uロッチ・リングレーザー、Uロッチ・ミサイル
51	ワープ空間母艦	43(→P091)	グリッドロック・ブルー、グリッドロック・レッド、ファインモーション
52	ワープ空間の出口	46(→P094)	ファインモーション
53	爪状機体開発	46(→P094)	クロー・クロー、クロー・フォース
54	原住生物	47(→P096)	ミッド、ジータ
55	流体金属	48(→P097)	メルトクラフト
56	生物兵器開発	49(→P098)	ガウバー、ゾイド
57	白兵戦武装	50(→P099)	ゲインズ3白兵戦型
58	金属生命体融合	51(→P100)	ナスルエル、ダンタリオン、ライフ・フォース
59	連結生命兵器	52(→P101)	ムーラ
60	棘状組成	53(→P102)	マッド・フォレスト、アイビー・フォース
61	高速機動システム	55(→P104)	タブロック3高機動型、ヒュロス
62	演習用コンテナ3	56(→P105)	チュール級
63	地球の水	57(→P106)	なし
64	地球帰還の証	57(→P106)	なし

# GALLERY

## ギャラリーデータ

ゲーム中のロード時に映し出される画面の背景としても使えるギャラリーフォト。君のいちばんのお気に入りを見つけ出そう。

### データの見方

サイド	そのフォトが、地球とバイドのどちらのサイドで入手できるかを示す。なお、フォトの中には、バイドサイド(全57ミッション)クリア後、もう一度「ミッション」モードをプレイすることでしか入手できないものが3枚ある。
No	ゲーム中の「ギャラリー」で表示されているフォトのナンバー。リストはこの順番に並んでいる。
フォト名	フォトのタイトル。
入手方法	フォトの入手方法を示す。ほとんどのフォトは、ミッションをクリアしたあとに入手できる仕組みだ。

### ■ギャラリーフォト一覧

サイド	No	フォト名	入手方法
地球 サイド	01	激突、ヘイムダル vs ドブケラドブス	ゲームスタート時から存在
	02	地球軍宇宙戦艦 ヘイムダル級	ゲームスタート時から存在
	03	次元戦闘機 アロー・ヘッド	ミッション01 成層圏での演習をクリア
	04	早期警戒機 ミッドナイト・アイ	ミッション02 月面での演習をクリア
	05	中距離支援機 シューティング・スター	ミッション03 火星統計調査をクリア
	06	地球軍宇宙駆逐艦 ニースヘッグ級	ミッション04 木星軌道上遭遇戦をクリア
	07	ドブケラドブス・ユーピテル	ミッション05 木星衛星基地調査をクリア
	08	アロー・ヘッド ブラック ver.	ミッション07 生物兵器施設入口をクリア
	09	コマンダーとインスルー	ミッション08 生物兵器施設調査をクリア
	10	ソーラー兵器 ウートカルサ・ロキ	ミッション09 カイバーベルトをクリア
	11	攻撃艦 エーキル級 フロッグマン	ミッション10 衛星トリトン地下をクリア
	12	激突、ボルド vs ヘイムタル	ミッション11 真王星基地奪回をクリア
	13	軌道戦闘機 ダイアロス	ミッション12 26 次元の入口をクリア
	14	ムーラ ミッド シータ	ミッション21 幻想空間をクリア
	15	地獄の番犬ケルヘロス 渡し守カロン	ミッション28 廃敗都市をクリア
	16	終焉の先にあるもの	ミッション30 バイトの墓中板をクリア
	17	バイド・システムα	ミッション31 バイトの墓の中心をクリア
	18	狂氣の輸送システム ノーザリー	ミッション32 バイトの墓上空 2 をクリア
	19	地球軍巡航艦 ヴァナルガンド級	ミッション33 廃敗都市 2 をクリア
	20	バイド軍宇宙巡航艦 ボルト	ミッション34 回廊は巡るをクリア
	21	バイド軍宇宙戦艦 コンバイラ	ミッション37 離島の星を越えてをクリア
	22	衝撃波発生システム ベルメイト	ミッション38 幻想空間 2 をクリア
	23	辺境警備隊仕様 ビーズ・メーカー	ミッション40 無路：ワープ空間をクリア
	24	地球軍人型機動兵器シリーズ	ミッション47 太陽系外縁部をクリア
	25	ゾイドとバルドル	ミッション48 水の星の地下 2 をクリア
	26	ドブケラドブス	ミッション50 ベストラのその後をクリア
	27	バイド軍人型機動兵器シリーズ	ミッション51 生物兵器施設入口をクリア
	28	バイド軍人型支援兵器シリーズ	ミッション56 地球上空をクリア
	29	望郷と自失	ミッション57 沈む夕陽をクリア
	30	究極互換機 ラスト・ダンサー	ミッション57 沈む太陽をクリア後に 10 のミッションをクリア
	31	Earth Side	ミッション57 沈む夕陽をクリア後に 20 のミッションをクリア
	32	Bydo Side	ミッション57 沈む夕陽をクリア後に 30 のミッションをクリア



■ギャラリーフォトビジュアル



No. 01 激突、ハイムダルvsドケラブス



No. 02 地球軍宇宙戦艦 ハイムダル級



No. 03 次元戦闘機 アロー・ヘッド



No. 04 早期警戒機 ミッドナイト・アイ



No. 05 中距離支援機 シューティング・スター



No. 06 地球軍宇宙駆逐艦 ニーズハッグ級



No. 07 ドケラブス・ユービッテル



No. 08 アロー・ヘッド ブラックver.

ギャラリーデータ

■ギャラリーフォトビジュアル



データ

ギャラリーデータ

■キャラリーフォトビジュアル



No. 09 ゴマンダーとインスル



No. 10 ソーラー兵器 ウートガルザ・ロキ



No. 11 攻撃艦 エーキル級／フロッグマン



No. 12 激突、ボルドvsハイムダル



No. 13 軌道戦闘機 ダイアロス



No. 14 ムーラ／ミッド／ジータ



No. 15 地獄の番犬ケルバロス 渡し守カロン



No. 16 終焉の先にあるもの



No. 17

バイド・システムα

No. 18

狂気の輸送システム ノーザリー

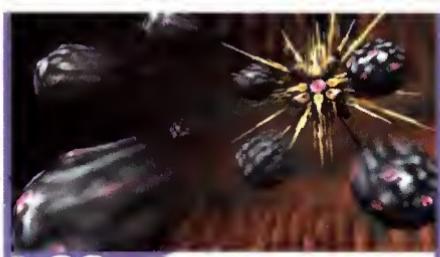


No. 19

地球軍巡航艦 ヴァナルガンド級

No. 20

バイド軍宇宙巡航艦 ボルド



No. 21

バイド軍宇宙戦艦 コンパイラ

No. 22

衝撃波発生システム ベルメイト

ギャラリーデータ

■キャラリーフォトビジュアル



No. 23

辺境警備隊仕様 ピース・メーカー

No. 24

地球軍人型機動兵器シリーズ



データ

ギャラリーデータ

■キャラリーフォトビジュアル



No. 25

ゾイドとバルドル



No. 26

ドブケラドブス



No. 27

バイド軍人型機動兵器シリーズ



No. 28

バイド軍人型支援兵器シリーズ



No. 29

望郷と自失



No. 30

究極互換機 ラスト・ダンサー



No. 31

Earth Side



No. 32

Bydo Side

# R-TYPE ARCHIVES

(アールタイプアーカイブス)

『R-TYPE TACTICS』に登場する兵器たちのルーツを求めて……

## 3 そして『R-TYPE』は終焉を迎える

『R-TYPEΔ』の発売から5年の沈黙を破り、2003年にプレイステーション2で発売された作品がシーティングとしての最終作である『R-TYPE FINAL』だ。この作品最大のウリは、何といっても総勢101種類もの機体の中から自

機が選べること。その機体の中には正統なシリーズとはいえない同社製シーティング『イメージファイト』の自機、ダイダロスが含まれていたりと、『R-TYPE』の枠を超えて、アイレム製シーティングの集大成というような内容になっている。

### R-TYPE FINAL

#### STAGE 1.0



『TACTICS』でも活躍する機体R-9B“ストライダ”。この波動砲がバリア弾のルーツだ。

### R-TYPE FINAL

#### STAGE 2.0



『TACTICS』では水中専用のフロッグマンだが、『FINAL』では波動砲も装備している。

### R-TYPE FINAL

#### STAGE 2.4



ヨークゴーンは、このステージの中ボスとして登場するウツボのような水棲生物だ。

### R-TYPE FINAL

#### STAGE 5.0



バイドが誇る攻撃型艦船ファインモーションはこのステージのボスとして登場。

### R-TYPE FINAL

#### STAGE 6.2



逆流空間に様む異次元バイドのグリッドロックは、『TACTICS』では艦船ユニットになった。

### IMAGE FIGHT

#### STAGE 4

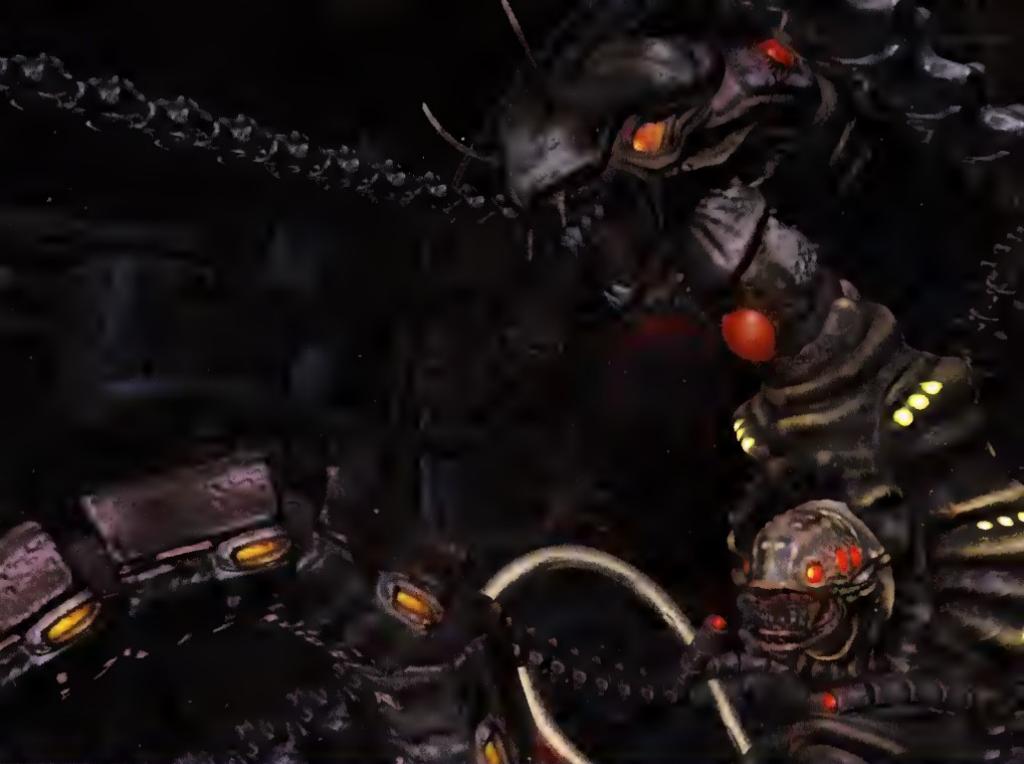


じつは『TACTICS』にこのステージと見た目が似たミッションがある。分かるかな？

過去作品を  
プレイする  
には？

『R-TYPE FINAL』はプレイステーション2ザベストに収録され、2007年現在も廉価版が発売されている。ちなみに、『イメージファイト』をプレイするならば、

1998年にプレイステーションで発売された『イメージファイト&X-マルチプレイ』がいいが、ソフトは入手困難。中古品を根気強く探すしかない。



# R-TYPE TACTICS

公式コンプリートガイド

2007年10月24日 初版発行

## STAFF

- 構成・執筆 ..... 内田雅志
- マップ図面作成 ... 佐和義治
- デザイン・脚本 ... 田崎道雄(ファミ通書籍編集部)
- 監修 ..... 成田 丈(ファミ通書籍編集部)
- 総集監修 ..... 伊藤晃介(ファミ通書籍編集部)
- 総集協力 ..... 八百木耕(ファミ通書籍編集部)
- 校正 ..... 鶴見由美子  
矢部 真
- 監修 ..... アイレムソフトウェアエンターテインメント株式会社

【発行人】 浜村弘一  
【編集人】 青柳昌行  
【編集長】 坂本武郎  
【編集長代理】 青山 良  
【副編集長】 宮沢晶美  
【業務部】 神田雅代  
【印刷】 共立印刷株式会社  
【発行所・発売元】 株式会社エンターブレイン  
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1  
電話 0570-060-555(代表)

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について「ソフトウェアおよびプログラムを含む」、  
株式会社エンターブレインからの文書による承認を得ずに、いかなる方法においても無断で複数、複製することを禁じます。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関するお問い合わせは、  
弊社のプライバシーポリシー (URL:<http://www.enterbrain.co.jp>) の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

### 本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート  
電話 : 0570-060-555 (受付時間は土日祝日を除く 12:00 ~ 17:00)  
メールアドレス : support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関するご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

“PlayStation”マーク及び“PlayStation”、“PLAYSTATION”及び“PSP”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



© 2007 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

## ファミ通責任編集のゲーム攻略本

アーマード・コア4 公式オペレーションガイド	1575円
SD ガンダム ジージェネレーション・ポータブル コンプリートガイド	1890円
おいでよ どうぶつの森 かんべきガイドブック	1050円
オーディンスフィア 公式ガイドブック	1680円
ガンダム無双 コンプリートガイド	1575円
カドウケウス Z 2つの超執刀 公式オペレーションガイド	1155円
逆転裁判4 公式ガイドブック	1365円
機動戦士ガンダム SEED 連合 VS.Z.A.F.T.PORTA8LE コンプリートガイド	1785円
機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs.Z.A.F.T.Ⅱ PLUS コンプリートガイド	1575円
グローランサーV ジェネレーションズ 公式コンプリートガイド	1680円
グローランサーV ジェネレーションズ 公式設定資料集	2415円
喧嘩番長2 ~フルスロットル~ 公式ガイドブック	1680円
サモンナイト4 パーフェクトサモナーズバイブル	1365円
シャイニング・ウィンド ファイナルコンプリートガイド	1785円
シャイニング・フォース イクサ ファイナルコンプリートガイド	1785円
シャイニング・フォース イクサ ビジュアル設定資料集	2100円
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!5 パーフェクトガイド ~サかつく5最強クラブ育成の秘策~	1890円
JEANNE D'ARC オフィシャルコンプリートガイド	1470円
スーパー口ボット大戦 W パーフェクトバイブル	1680円
スーパーペーパーマリオ カンペキガイドブック	1575円
聖剣伝説4 解体真書	1890円
聖剣伝説 HEROES of MANA 公式ガイドブック	1050円
世界樹の迷宮 公式ガイドブック	1470円
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス パーフェクトガイド	1260円
テイルズ オブ ザ テンペスト パーフェクトガイド	1680円
テイルズ オブ デスティニー パーフェクトガイド	1890円
テイルズ オブ デスティニー2 オフィシャルガイドブック 新装版	1365円
.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで コンプリートガイド	1785円
ドラゴンシャドウスペル 公式コンプリートガイド	1470円
New スーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド	1050円
ひぐらしのなく頃に祭 オフィシャルガイドブック	1260円
PSP版 ファイナルファンタジー 公式ガイドブック	1365円
ファイアーエムブレム 曙の女神 パーフェクトガイドブック	1680円
ファンタシースターユニバース パーフェクトバイブル	1995円
ファンタシースターユニバース 設定資料集	3150円
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング エキスパートガイドブック	1575円
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争 パーフェクトガイド	1575円
不思議のダンジョン 風来のシレン DS コンプリートガイド	1575円
ペルソナ3 フェス 公式パーフェクトガイド	1680円
ペルソナ3 公式パーフェクトガイド	1470円
ペルソナ3 公式設定資料集	1680円
ペルソナ俱楽部 P3	1680円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式ワールド大百科	840円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式全国大図鑑	924円
ポケモンバトルレボリューション 最強トレーナーズガイド	998円
星のカービィ 参上! ドロッチャ団 かんべきサポートガイド	1050円
もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド パーフェクトガイド	1470円
モンスターハンター2 (ドス) 公式ガイドブック	2415円
モンスターハンターポータブル 公式ガイドブック	1785円
龍が如く2 完全攻略極ノ書	1680円
リッジレーサー7 コンプリートガイド	1680円
ルパン三世 ルパンには死を、銭形には恋を 公式ガイドブック	1260円
流星のロックマン ベガサス・レオ・ドラゴン 公式ガイドブック	1365円
ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード コンプリートガイド	1785円
ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード 公式設定資料集	2100円

\*記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております



ISBN978-4-7577-3832-4  
C0076 ¥1800E



9784757738324

エンターブレイン  
定価 **本体1800円+税**



1920076018008